丛书策划：北京次世代科技发展有限公司

责任编辑：赵瑞琴　姜占峰

封面设计：灯泡

RPG 魔鬼书

你是铁杆的 RPG 玩家吗？

你拥有 RPG 迷的最高荣誉吗？

《RPG 魔鬼书将帮你找到目标》

本书按年代顺序收录了所有 RPG 游戏资料，

并附有详细实用的秘技或修改技巧，

篇篇实用，招招见血。

“梦之大陆”带你周游 200 多个魅力无穷的 RPG 游戏世界。

“梦之角落”让你欣赏亦幻亦真的 RPG 周边资讯和爆笑故事。

“梦之解析”帮你解读最新 RPG 游戏全攻略



ISBN 7-114-03921-2

TP · 00121　本册定价：8.80 元

八八丛书

RPG 魔鬼书

—2—

人民交通出版社

2001.4.18

次世代丛书

八八丛书

RPG 魔鬼书

人民交通出版社

八八丛书

RPG 魔鬼书

北京次世代科技发展有限公司编



人民交通出版社

图书在版编目(CIP)数据

RPG魔鬼书/次世代科技有限公司编.—北京：人民交通出版社，2001.4

(八八丛书)

ISBN 7-114-03921-2

I.R… II.次… III.游戏卡—基本知识 IV.G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第20326号

八八丛书

RPG魔鬼书

北京次世代科技发展有限公司编

人民交通出版社出版发行

(邮编:100013 北京和平里东街10号 电话:010-64216602)

各地新华书店经销

煤炭工业出版社印刷厂印刷

开本:787×1292毫米 32开 印张:7印张 字数:150千

2001年4月第1版 2001年4月第1版第1次印刷

印数:8800册 全套定价:35.20元(本册定价:8.80元)

ISBN 7-114-03921-2

TP·00121

目录



序言

你玩过 RPG 游戏吗？

这是一条你是否是游戏玩家的绝对标准。

作为一种综合艺术的象征，RPG 集合了众多的游戏类型的精华，尤其现在的 RPG 有赶超电影般的画面，有接近动作游戏的操纵性，也集合了解迷和丰富了剧情，等等这些都赋予了 RPG 前所未有的魅力和莫大的吸引力，从第一款日本国民级 RPG《勇者斗恶龙》的诞生开始，人们对 RPG 的热情就一直没有减弱过，人们给予 RPG 的感动和激情的焰火，从那一天起，就从来没有熄灭过，反而还在不断地爆炸性的增长着。

我个人喜欢 RPG 带来的那种感觉。我平时玩的最多的游戏也是 RPG。多数人认为练级简直就是一种自虐行为——费力不讨好。但是，我却不这样认为，练级对于我来说真的是一种享受和乐趣呀，爽呀，真的是爽呀，当你控制的角色一点点地成长，一点点地增加了自己的能力，那种喜悦感……哇……无法表达了，还是那个字，爽！

情节是 RPG 的灵魂这一点是无需置疑的，从“仙剑”就能看得出来一个 RPG 游戏的剧本和人物是多么重要。它能让一个 RPG 游戏所有的内涵和本质暴露无疑。唉……说起“仙剑”真的是：前无古人，后无来者呀。从出生之日起就一直霸占着整个电脑游戏 TOPTEN 冠军，那个无敌轰动传世的经典小游戏呀，占居榜首五千载……哇靠，还让不让别人活啦。不让别人混饭吃了吧，也就是自“星际”的出现以后，才偶然能打破这种垄断，……真是让我们感动呀，不愧是我支持的游戏，就是争气呀。不过这种情况还只是偶然，她还是经常在前三名之间游荡，呜呜呜……

现在顺便说一句，如果你从刚才就一直没看懂我写的什么，那么你可以洗洗脸，刷刷牙，闭上眼睛养养神，睡睡觉，做做白日梦之类的事

情，不过，不是我不让你向下看呀，真的是再看下去，对你的精神和肉体都是一种残酷的折磨，真的是自虐呀!!

我不知道看到这本书的你，是不是也是一个 RPG 迷，但愿你是如果你还不是，那求你赶快是吧，真的很好呀，确实好呀。没有再比这更好的啦，哎呀，怎么就这么好呢。你想想呀，在你买到一个经典的 RPG 游戏后，嘿嘿，画面呀……好看呀，操纵呀……容易呀，剧情呀……丰富呀，迷题呀……难解呀，能拥有的你都拥有了，你想得到的都得到了，还有什么可求的呢？快快放下别的游戏，改行去玩 RPG 吧，哈哈，前途无量呀，终能修成正果呀，哈哈哈，哈哈哈，哈哈哈哈。

随着 RPG 的发展，RPG 的类型和内容也已经是千变万化了。不过说来说去，都是为了把我们口袋里本来就为数不多的银子掏空骗走而已，想到这里我就，我就……就……！·#¥%……可是本人实在经不起“垃圾”和“精品”的同时轰炸和诱惑。心慢慢地凉了，但是花钱的欲望也渐渐地变成了我的本能，这可能是买游戏买多了的一种畸形变态的心理。受骗和失望，一次次地刺痛我的心……我的心在流血……我的钱财花……大家不要离开，给我一分钟，马上就好了……对了，别误会，我不是失恋了，也不是在写爱情小说，更不是要自杀，只是抒发一下沉积在心里悲痛的感觉……呜呜呜……嗯，好了，可以继续了。没事了，没事了，大家不要劝我，不要安慰我，谢谢大家，谢谢。不客气，不客气。

如果我终于有一天发达了，我一定颁布法令——买游戏不要钱真是觉得我们劳苦大众的钱好赚呀，也太瞧不起我们了。不买游戏了回家把显卡也卖了，换一个 2M 显存的，CPU 不要了，换一个 8086。能上网就行了，不玩游戏了。不玩了！

不过，说起网络嘛，嘿嘿，这个我兴趣大呀，哎呀，这个可好玩了简直太好玩了，怎么就那么好玩呢。从来就没有这么好玩的东东呀。好象网络的来临也给 RPG 的发展带来了巨大的改变，为 RPG 今后的发展道路开辟了一个新的领域。在这个领域里，RPG 已经不再是我们所沉醉和迷恋的 原始的 RPG 形态了。它已经开始蜕变了。在这里我就要说一下“线上游戏”这个新兴的时髦玩意儿了。

可能是网络的普及和新技术的应用吧。网络所带来的不仅仅是资讯和商务，还有更多的是基于互动技术的娱乐和视听产品的发展。在线游戏就是其中的一种。也是因为于此，个人角色游戏扮演的概念在我们的思想中渐渐地被模糊了。任何人也不会想到若千年后，你的最终 BOSS 是你的一个与你同时游戏的铁杆。也不会想到，能与那么多兄弟同时去打一个敌人，而无论那个敌人是菜瓜还是勇者。而且，你的伙伴们都是和你一样的人呀。要知道，格斗游戏最多不过 4 个人同时游戏呀。你见过 1000 人同时在一个村庄溜达吗？你见过一大堆人为了看医生加满自己的体力而出去决斗吗？你能想像到有 N 多的人参加你和一个还不知道真实姓名的女孩子的结婚典礼那盛况空前的感觉吗？你知道真正的武器交易是人与人的交易吗？你能想象到你和游戏中人物对话的内容不再是程序先前设计好的吗？那将是即时的交流，是真正人与人的交流，是在另一个“真实”的世界，这就是线上游戏的精彩和精髓了。它的本质就是很多很多人同时在同一个游戏里，干自己想干的事情。不再受传统 RPG 剧情和任务及人物的限制，完全自由的模拟真实的世界的感觉。你现在的感觉怎么样呢？我们的思想在被它改变着，以前脑中那些固有的思想，在网络面前已经显得力不从心了。所以呀，所以呀，去上网吧，崭新的 RPG 形态将在你的面前呈现出来。哈哈，你会兴奋死的。这里告诉你一个好东东吧，也是一个经典中的经典，我可是对她情有独钟呀，我和我的女朋友的感情可是要感谢它呀，《石器时代》哈哈，没准你也能遇到一份线上 RPG 情缘呢？

我们期待着，我们也希望更好的 RPG，更好的故事出现在我们的面前，让我们更加容入这个经典又仿佛真实的世界，我想，总会有一天，天各一方的你和他，将在 RPG 这个世界里，有一回真正的冒险。

公元 2001 年 3 月 6 日　02:43:36

公元2001年

RPG 世界





封印物语

> 最低系统需求：
> Pentium 200 MMX
> 16MB RAM
> 语言版本：中文
> 发行厂商：圣教士
> 发行时间：2001/1/2
> 设计公司：圣教士

多伦与我第一次见面的那天，我在黑暗且很遥远的空间内寻找出路，只不过出现在我面前的是一面刻有文字的大石墙。多伦说那是爱利斯娜，也就是那位慈祥的魔法师留下有关未来的信息。那是关于对未来的警告并且告知我们的去向……在我的眼中那些字就好象一首诗：就如同一位对未来充满回忆的人，所写下的一首诗……

寻找出口的多伦与派蒂亚面前，出现有记载预言的石墙。在同一个场合阿路思正与命运的对象相见；而城内的克蕾亚正在思考有关预言的事情。不过其中任何人也没想到这些预言是在指自己与世界的前途。预言的真正意义是什么？而其中所隐藏的另一个预言又会是什么呢？

所有事件要先回到世界还是神之空间来开始。世界有外貌很像人类的"耶林"，以及从他们的影子诞生叫"法莉亚"的禽兽。一个叫做《玛路酷德》的耶林影子诞生之叫"森达彭"的法莉亚将玛路酷德杀害并将他的尸体吃掉了。看到这种状况的小玛路酷德非常愤怒，将巨大的闪电丢向他们，这件事就延伸到七千日的战争。耶林与法莉亚逐渐的死亡，而世界陷入无底的地狱。

在破坏的世界中留着一块土地的是创造之神"爱利欧思"，他禁止了耶林与法莉亚的战争。于是耶林与法莉亚寻找在世上替他们战争的人选。耶林选择了人类，而法莉亚则选择了外貌像他们的"巴宜"。为了与法莉亚的战争中下终止符，所以耶林所制造的魔法是封印魔法。不过历史上施展最强魔法的人并不是耶林，而是一位人类叫做"爱利斯娜"的大魔法师。他将浑沌的法莉亚"卡莉莲恩"封印在洞穴后，长久的战争便结束了，然后他留下一首预言的诗并且隐居了。

300年之后，信仰法莉亚的教团找出被封印的卡莉莲恩，并将其幼虫带走。发现之后爱利欧思的魔法师及"圣丽慈"的骑士团到法莉亚教徒的隐身处，经过一场很大的牺牲后，他们成功地击退了首脑，不过这时卡莉莲恩的幼虫已被信徒搬移到安全的地方。圣丽慈的骑士团与法莉亚的教徒冲突后全灭，之后没有人发现卡莉莲恩的行踪。5年后的某一天，市民团与骑士团在追逐法莉亚的残党的景像中开始……



仙狐奇缘

最低系统需求:
Pentium 200
64MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:2001/1/16
设计公司:北斗星

整个故事以一只对爱情失望、对世间充满怨恨的千年九尾狐九阴鬼母凤菁华开始，故事中的男主角秦长风和女主角苏千雪在机缘巧合下遇见九阴鬼母，于是硬生生地被拆散，导致天人永隔，而另一位女主角宫云夕原是九阴鬼母所收留的小兔子，因为探查秦长风而意外地爱上男主角。





堕落天使

最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:2001/1/13
设计公司:奥汀

《堕落天使》的背景设定在一个文明进步却充满了暴力、毒品、犯罪的黑暗世界，这里没有法律、政治，只有武力与金钱可以掌控一切。在这种环境下，产生了“企业财团”这种控制体系。然而“企业财团”只注重经济利益，并不考虑人类生存的问题。换言之，生存完全是私人的问题，除了赚取金钱之外，个人必须自备武力以确保自己的生存，如此一来金钱与暴力就成为人类生命的全部。

当时世界是由三个企业财团所控制，分别是富有理想的泰拉商社，日渐堕落的米吉尔商社与野心勃勃的杰克逊商社，规模最大的杰克逊商社为了达成并吞其它商社的企图，所以秘密研发一个称为“A-File”的计划，计划内容似乎与改造人类的DNA有关，同时也传闻杰克逊商社正倾全力找寻一个称为“天使之心”的东西。“天使之心”究竟是什么？杰克逊商社为何找寻“天使之心”？又“天使之心”与“A-File”计划有何关连？这些都是有待玩者逐步去抽丝剥茧的问题。



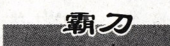
永远的羁绊



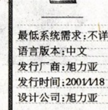
最低系统需求:
Pentium 166
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:信必优
发行时间:2001/2/9
设计公司:信必优

《永远的羁绊》游戏内容是以幻想式RPG为主，描述主角在被迫接下猎人学院经营之重责大任后，一边打工，一边锻炼技艺，并领导着学院的同学们解决镇上和怪物有关的离奇事件。本游戏就是在叙述一群具有猎人特质的人的生活故事。





霸刀



最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:旭力亚
发行时间:2001/1/18
设计公司:旭力亚

《霸刀》是一个由香港著名漫画改编的RSLG游戏，为著名的漫画大师冯志明的名作。游戏定于1月18日推出，这个以香港式水彩漫画为背景的战棋游戏，不但保留漫画的原味，更有卡通式的动画过场，使你有活在一个卡通动画世界的感觉。集武侠、江湖于一身，剧情紧凑，计算机游戏围绕霸刀漫画中的飞惊生路历程，由飞惊学武后逃出十三吉祥到太岁出关，飞惊整个少年的成长过程。当中曲折离奇，在计算机游戏也能一一演绎出来。





轩辕伏魔录

故事开始于一群武艺精湛、崇尚古风的义士——墨者,他们世世代代都以守护炼妖壶为己任。然而没想到,有一天炼妖壶不但被偷走了,其中法力强大的妖魔甚至被施放出来危害人间……玩家这回扮演的正是墨者的后人——辅子洵,在经过一番墨门的变故之后,便踏上了寻回炼妖壶、斩妖伏魔的艰辛路途……

最低系统需求:
Pentium 233 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:大宇
发行时间:2001/2/10
设计公司:大宇



学生骑士团

雄才大略的奥克罗太阳王统一了北方大陆,结束了四百年来的战争,也给北方大陆上的人民带来繁荣及和平。好景不长,就在这个和平到来不久之时,就因为奥克罗总理大臣盖兹的篡位阴谋而破灭。当盖兹登上王位后,他随即利用到手的国家军政大权,来铲除异己,并且还重用外国的政客担任国内各部长的要职,人民生活过的痛苦不堪。然而,位于马尔斯山盆地的皇家骑士学院,有一群充满勇气与正义的学生们,在学生会长亚伦的领导下,为理想而不惜奉献生命,这些勇敢的学生们,是否能再一次的为北方大陆恢复和平?

最低系统需求:
Pentium 200 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:光谱信息
发行时间:2001/2/10
设计公司:光谱信息



神奇传说:远征奥德赛2 永恒的小夜曲

敌国赫因加鲁由别的大陆前来袭击德尔特利亚,女主角优妮受雇于德尔特利亚作为战斗部队,却见到佣兵们被国家官员们当成棋子,没有利用价值后即被舍弃,刻画出战役中起伏无奈的心路历程。不久后德尔特利亚与赫因加鲁签订和平协议。隶属德尔特利亚罗特斯教团的莉缇亚接受特殊任务,前往圣堂院进行调查,不料撞见赫因加鲁方面派出的黑衣人集团!即使和平降临,各地区仍弥漫着动荡不定的空气。同时又有名为银十字军的谜样团体登场,故事从一开始即处于扑朔迷离且疑云满布的态势之中。

最低系统要求:
Pentium MMX 166 MHz 以上,64MB
语言版本:中文
发行厂商:TGL
发行时间:2001/3
设计公司:TGL

承接着第一代是一代故事的八年,以优妮的身份亲身体会两国由交战到停战所发生的事情,另一方面扮演莉缇亚在别处与和尚相遇,调查圣堂院遇上黑衣人集团,所有的谜由这里开始。当大家在旅途时,将会再次遇见前作的主角雅克、萱卡、凯因等等,这些熟悉的面孔将与本集的主要人物有密切关系。为了顾及没有接触第一代的玩家,在二代中将会慢慢地交代第一集和第二集的故事。





《暗黑破坏神》传说之历史考

远古篇

从浑沌初开起，光明与黑暗之间的战争便在不断进行着，这场永恒的战争被称为:“末日战争(The Great Conflict)”。如果哪一方在战争中获胜，他们便能从世界末日的灰烬中重生，支配所有的创造物。在战争后期，位居天堂最高位的天使们，开始信奉严厉的军国主义教条，由炽天使(Seraph)们所组成的战士，拿着灌注了正义之怒与公平的光明之剑，给予敌人致命的打击。在天使们的观念中，他们笃信唯有绝对的法则，才能寻回无数国度所失落的秩序，而那些住在无尽燃烧的地狱中的恶魔们，则掌握了一切事务的本质——混乱。

被称之为“末日战争”的这场战役，它的战场遍及于整个宇宙和时空的各个角落，甚至火热的战况还危及到时空本身的结构。不管是天堂最核心的水晶拱门，还是地狱最深处的炙热熔炉，这些无畏战士勇敢地在任何一个需要他们的地方奋力地战斗着，他们的英雄事迹远远地超出人类的想像力之外。

在这些英雄中最为人所称道的是名叫 IZUAL 的天使，他隶属于大天使 TYRAEL 旗下，同时也是圣剑“碧蓝怒火”(RUNEBLADE AZUREWRATH)的持有者。在邪恶的“暗爪”邪剑(SHADOWFANG)将要从地狱的熔炉中诞生之时，他率领着旗下的勇士对熔炉的所在地展开了一次猛烈的攻击。他的任务是把剑的主人和武器本身都彻底摧毁——然而这个任务并没有完成。他被源源不断的黑暗大军给击倒了，从此再也没有机会拾起武器。他的命运就像是所有其他参与这场战役的战士的写照:不论是天使或是恶魔，只要他们的敌人还存在，纵使是刀山剑海也不能阻止他们前往完成任务。

虽然“末日大战”持续的比天上任何一颗星宿的寿命还要长，但是这场战役中却没有长久的赢家，总有一方能在漫长的劣势之后设法卷土重来。随着人类的诞生，这场“末日大战”神秘的暂停了下来，双方的大军都在屏息等待，看着这个新生的种族会



投靠哪一边。这些会生老病死的生物有一种很特殊的特性，他们可以自由的选择光明或黑暗的阵营，而这一点将会是左右“末日之战”最终结果的重要因素。因此，非物质世界的天使们，开始降临到凡间，争取人类的力量。

人类的出现改变了战争的方式，所以远古的“末日之战”，现在则被称为“原罪之战”。伪装成人类的天使和恶魔们，混迹在人群之中，试图运用各自的力量，来让人类不自觉的选择他们的阵营。时间流逝，黑暗的力量开始发现：赤裸裸的暴力要比暗中的腐化更为有效。于是他们开始用恐怖的手段逼迫人类就范。天使们为了替人类抵抗这种压迫而再次展开战斗，但是他们毫不留情的律条和严酷的惩罚，往往得到的只是反效果，更让这些人类投向恶魔的怀抱。现在先让我们抛开这残酷的“原罪之战”，转过头来看看此时地狱中所发生的一切。

地狱中

Mephisto——掌管憎恨之魔神(the Lord of Hatred)

Baal——掌管毁灭之魔神(the Lord of Destruction)

Diablo——掌管恐惧之魔神(the Lord of Terror)

这三位凭借自身无比强大的邪恶力量在与光明的战争中赢得了无数次的胜利，同样他们也凭借这力量主宰着整个黑暗世界，他们被合称为“邪恶三位一体”。

此外

Duriel——痛苦之王(the Lord of Pain)

Andariel——折磨的女王(the Maiden of Anguish)

Belial——谎言之王(the Lord of Lies)

Azmodan——罪物之王(the Lord of Sin)

则是地狱中四个地位较低魔王的名子。长久以来，他们一直生存在“邪恶三位一体”的高压统治之下，而为了夺取更多的权利和领土，他们只能暗地里利用邪恶的手段和自己的兄弟作战。

当人类诞生、“末日之战”悄然暂停之后，具有绝对统治地位的三位大魔神开始把他们的全部精力投注于腐化人类灵魂的伟大邪恶计划上。这三个大魔神看出了人类将会是这场光明与黑暗之战的关键，所以他们改变了千百万年以来的计划，转而专注于人类的命运之上。这项转变让许多地位较低的黑暗势力开始对他们的做法表示怀疑，也因此让这三位魔神和他们的仆人们产生了嫌隙。

由于这些黑暗爪牙的无知，他们开始怀疑自己的主子因为惧怕和光明继续作战而产生了胆怯之心。这便为野心勃勃的Azmodan和Belial制造了千载难逢的良机，他们开始计划着推翻这三个魔神，进而让自己成为新的地狱之主。

于是这两个魔王开始安抚那些焦躁的仆人，答应他们不会再让人类这种可恨的生物阻挠了“末日之战”的进展，进而让地狱之子获得最后的胜利，在最后的邪恶大对决中击倒最后一丝光明的力量。于是，整个地狱开始为了推翻这三个大魔神而展开了一场史无前例的“革命”……

尽管三大魔神用尽了全力作战，地狱军团在转瞬间被消灭了三分之一。但最终饿虎还是难敌群狼，由于数量上劣势让他们被迫屈服，两个叛变者所率领的独角死神军团将他们彻底击败了。这三个失去了身体、力量大幅减弱的魔神就这样被流放到了凡间来。Azmodan相信他们会被永远困在人间界，他也相信，只要这三个人在人间肆虐，天使们也会被迫将他们的注意力转移到凡间去，而让天界的大门毫无防备的敞开着。另外，魔界中仍然效忠三大魔神的爪牙们也被一并赶到了凡间，在那里追寻他们踪迹不明的主人……

当地狱的战火终于平息下来之后，Azmodan和Belial又为了各自的地位而引起了争执。不久它们之间的盟约就随着这个争端而中止，双方兵戎相见，地狱的兵团被迫分成两个派系，各自为了自己的主人而战，这场血腥的内战一直持续至今……

三大魔神的邪恶实体被流放到了人间，这便给人类带来了前所未有的灾难。这三个永生不死的生物在这个刚苏醒的世界中肆意的破坏，以人类的欲念为生，在他们的足迹之后所留下的尽是破坏的残骸。他们让父子相残、兄弟反目、大国之间彼此相争。他们被地狱流放的记忆让他们执着于将悲惨和不幸带给不愿向他们屈服的人们，所以这三大魔神靠着这一

股怨念在遥远的东方肆虐了无数的世纪。

最终，由大天使 TYRAEL 所号召组成的人类术士集团出现了。这个集团的法师唯一的使命就是封印这三个魔神，终止他们对这个世界继续造成任何破坏。这个称为 Horadrim 的集团，是由古老东方的众多法师所组成。凭借着高深的法术技巧和严格的训练，这个集团在经历无数次流血牺牲之后，终于成功的利用“灵魂之石”(SOULSTONE)的强大力量，将其中两个魔神封印了起来。Mephisto 和 Baal 被永远地困在“灵魂之石”的能量障蔽之中，随后被深埋在东方与世隔绝的沙丘之下，永不见天日。

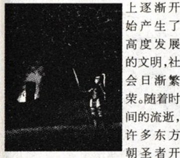
慢慢的，仇恨和破坏的欲念似乎在东方逐渐消失了，和平又再度降临这块大地。而 Horadrim 集团仍在不懈地搜索着第三个魔神——掌管恐惧的 Diablo。他们知道，只要这个恐惧的力量不消除，人类的世界就永远也不会有真正的和平。

Horadrim 的勇士们一路追寻着动乱和恐惧的脚步，来到了混乱肆虐的西方大陆。又经过一场大战后，Horadrim 一族终于成功地将最后一个魔王囚进了仅剩的“灵魂之石”中。这些僧人们带着这个受到天遣的石头，千里迢迢地来到了 KHANDURAS 这个地方，并且将这颗石头埋藏在靠近 TALANDE RIVER 的一个洞穴中。为了守护这个秘密，他们又在这个洞穴之上建筑了一栋巨大的教堂。随着时间的流逝，驻守在此的 Horadrim 开始在洞穴周围挖掘了无数的墓穴和地道来存放他们前辈的遗体。

KHANDURAS 大陆，度过了无数个安定的年代，Horadrim 集团的人数也渐渐减少了。由于再也没有任何的使命可以让他们去完成，而众多的子孙也都不愿去继承他们的理想，所以这个一度曾经显赫无比的团体慢慢销声匿迹了。最后连他们所建造的大教堂也跟着变成了一堆瓦砾和废墟。虽然在这个教堂的四周又建起繁华的市镇，但是没有人知道它底下的神秘、黑暗的地道。更没有人知道在这个迷宫的最深处，有着一颗像火一般燃烧的宝石在缓缓的脉动着。

重生篇

当最后一个 Horadrim 死去之后，又经过了数十年，西方大陆上逐渐开始产生了高度发展的文明，社会日渐繁荣。随着时间的流逝，许多东方朝圣者开始在 KHANDURAS 这块大陆上定居了下来，这些小国有时会为了贸易或是领土问题而引发一些小纠纷，但这都不足以损伤 KHANDURAS 长久以来的和平。而北方的大国 WESTMARCH 则在长久的通商、合作之后也被证明其是个可靠而且爱好和平的邻国。

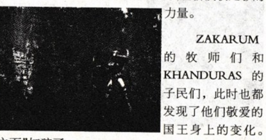


在这段和平年代当中，一个被称为 ZAKARUM，崇拜光明的教派开始在北方的 WESTMARCH 全国蔓延，就连该国的许多北方的省份也都陷入了这股宗教的狂热当中。ZAKARUM 教派，起源于远东地区，是一个鼓励人们拥抱光明，并且舍弃自己心中黑暗的教派。不久，WESTMARCH 的人民开始将宣扬教义当成自己永世不变的使命，WESTMARCH 开始试图要强迫它周围的国家也能够接受这个“新时代”的开始。从此，ZAKARUM 教派的牧师不管自己是否受欢迎，仍旧不停传教的行为，让 WESTMARCH 和 KHANDURAS 的关系逐渐的紧张了起来。

就在这个时候，伟大的北方之王 LEORIC 也来到了 KHANDURAS，并且以 ZAKARUM 之名，宣布自己成为这块领土的王者。LEORIC 是个虔诚的信徒，它带着许多牧师和骑士随它一同前来宣扬这个崇拜光明的宗教。LEORIC 和他最宠信的大臣，大主教 LAZARUS 一起看中了这个名为 TRISTRAM 的城市。他们决定要重建这里破败的大教堂，再现它往日的光辉，并且将自己的王位奠基于此。虽然 KHANDURAS 的人们不习惯被一个外地来的国王统治，但是 LEORIC 凭借着正义和公理来统御他们。渐渐地，KHANDURAS 的人民们开始了解，LEORIC 唯一的目标只是要指导和保护他们面对黑暗力量的压迫，他们开始对这个可敬的 LEORIC 产生好感。

在 LEORIC 控制了 KHANDURAS 之后不久，那个沉

睡在地底许久的邪恶力量复苏了。Diablo 感觉到自由的机会就在眼前，他开始侵入大主教 LAZARUS 的噩梦当中，并且将他一次又一次地带进黑暗的地底迷宫。被恐惧控制着的大主教，跑过了一个又一个废弃的拱门，最后来到了存放燃烧着的“灵魂之石”的地方。在身体和意志都无法控制的情况下，他把石头高高的举起，嘴里念着早已失传的咒语，意志被彻底控制的 LAZARUS 把“灵魂之石”打碎了，Diablo 再度出现在人世。虽然他已逃离了“灵魂之石”的束缚，但是经过了如此漫长的沉睡，主宰恐惧的魔神力量仍然显得非常衰弱，它需要找到一个能够让他在人间收集失去力量的躯体。由此，大魔神看中了上面城镇中的一个人，那就是力量最强大的国王——LEORIC。



国王似乎感觉到邪恶的力量在他体内滋长。他秘密地和这个扭曲他的心志与情感的邪恶力量搏斗了许多个月。虽然他已经有所感知，但他仍幻想着能把这个秘密隐藏起来不让他的牧师们知道，希望有一天能够靠自己的力量来打败这个从内心腐化他的邪恶力量……但是他错了，Diablo 将 LEORIC 的灵魂彻底地撕裂了，把他所有珍惜的荣誉和美德都抽离了他的脑海。而大主教 LAZARUS 也同样的被邪恶掠取了灵魂，他随时都待在 LEORIC 的身边，希望能替他的新主人保守秘密，让他能尽快重新吸收足够的力量。

ZAKARUM 的牧师们和 KHANDURAS 的子民们，此时也都发现了他们敬爱的国王身上的变化。他一度光辉、自豪的外表转变成扭曲而且畸形的样子。LEORIC 的行为越来越难以预料，他对于那些直言不讳人常常毫不留情的下令立刻处决。此外，他还开始派出骑士四处骚扰其他城镇的居民，并且用武力让他们屈服于自己的淫威之下。曾经一度将他们的国王视为骄傲与荣誉代称的 KHANDURAS 居民，现在改口称他为“黑心王 LEORIC”。

LEORIC 被恐惧的魔神一步一步逼向疯狂的边缘，渐渐地疏远了他最亲近的大臣和朋友。LACHDANAN——光之军团的首领和 ZAKARUM 最勇敢的战士。

他曾尝试找出使国王发生如此大转变的原因，但是每次当他准备行动的时候，大主教 LAZARUS 就会阻止他，并且质疑他的用意，两人的关系逐渐紧张了起来。LAZARUS 率先发难，他控告 LACHDANAN 意图叛变。但是对于朝中的牧师和骑士来说，LACHDANAN 的忠心是勿庸置疑的。他的动机也是非常纯正的，也因此使很多大臣开始怀疑国王的异常行为。

LEORIC 的疯狂态度愈演愈烈，LAZARUS 感觉到已经无法再将这秘密隐藏下去了。于是他开始着手谋划一个毁灭性的阴谋。LAZARUS 用各种花言巧语，成功的说服了已经神智不清的国王 LEORIC，让他相信北方大国 WESTMARCH 正在秘密计划要推翻他的王位，而将 KHANDURAS 纳入自己的领土范围中。LEORIC 很轻易的就相信这谎言，他把所有的大臣召唤至身边，并且公开对 WESTMARCH 宣战。

失去理智的 LEORIC 不顾他身边大臣的反对，将 KHANDURAS 的军队派去打一场他们并不相信的战争，而忠心耿耿的 LACHDANAN 也被大主教指派为远征军的首领。虽然 LACHDANAN 对于这场战争十分反对，但是出于忠心，他仍然服从了他所敬爱的国王的命令。朝中的许多大臣和官员也都被紧急派往北方的国家进行外交任务，他们之中的大多数人都没有再次回到自己的祖国来。

与 WESTMARCH 的战争是一场毫无意义的行动，它唯一的结果就是——灭亡。KHANDURAS 的大军在对方强大的兵力优势和坚强的防御下被彻底击败了。英明的 LACHDANAN 迅速率领残余的部队撤退到自己的国界之内。但当他们千里迢迢返回自己的家中后，却发现王城已是残破一片。

原来在战争开始后不久，随着朝中大臣和官员的纷纷离去，魔神 Diablo 更可以肆无忌惮地操纵国王那早已破碎不堪的灵魂。可是当 Diablo 逐渐加强对那灵魂的控制时，他发现虚弱的 LEORIC 仍然在不停的抵抗着。Diablo 发现以他目前衰弱的能力来说，仍然无法完全控制着意志强大的人类。于是大魔神开始寻找另外可以让他任意玩弄和操纵的无辜肉体。

Diablo 开始搜寻整个 KHANDURAS 大陆，他很快的就在自己的身边找到了一个完美的

对象。借着他的授意，大主教绑架了LEORIC唯一的血脉——ALBRECHT，而且把他丢进了地底迷宫的黑暗深处。Diablo把纯粹的黑暗和恐惧注入了这个年轻人的心灵，很快地他就完全的屈服于Diablo的魔掌之下了。

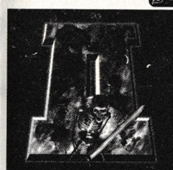
这个孩子的灵魂开始被痛苦和猎艳所煎熬着，他的脑中充满了淫秽的笑声，掩蔽了他的理智。被恐惧所麻痹的ALBRECHT，可以清楚地感觉到Diablo开始在他的心中慢慢成形，将他的灵魂推向更可怕的黑暗深渊当中。Diablo从ALBRECHT的眼睛观看这个世界，他的心中仍然充满着对于自己无法完全控制LEORIC的怨恨，但是这个男孩心中的恐惧刚好成为他宣泄的对象。Diablo将男孩心中最深层的恐惧给释放出来，让他们有机会重见天日。

ALBRECHT像是身处噩梦中一般的看着自己周围的景物，邪恶的生物出现在他的身边，吟唱着黑暗的圣歌。在他的噩梦中曾经出现的所有恐怖生物现在都活生生地站在他的面前。墙上的岩石突然间有了自己的生命，从岩缝中挣脱出来向他们的黑暗主宰行最高敬礼。古老的Horadrim的骨骸从墓穴中爬了起来，开始漫无目的地在迷宫中游荡。正当这些恐怖的景象对这个孩子做出最后一击的时候，他脑中的那些嗜血的恶魔和怪兽正在地下迷宫中四出的肆虐着。

Horadrim原先神圣的墓穴现在已经成为了一切恐惧的来源，借着Diablo的力量，ALBRECHT最恐怖的噩梦也变成了现实，他心中的恐惧是如此的强大，以至于连现时和魔界的障壁都被打破了，早已从人类历史中忘却的魔界开始在地下迷宫生根滋长。

Diablo控制了ALBRECHT的肉体之后，开始照着自己的意思来改变他。小男孩的身躯逐渐变得巨大，眼中闪耀着邪恶的火焰，身上迸出可怕的青筋，头上开始长出丑恶的双角。在这个地下迷宫的深处，Diablo开始慢慢的等待重见天日的一天，当时机来到的时候，他将会释放自己的两个兄弟：Mephisto和Baal，这三个大魔神将再度并肩作战，合力夺回原先就属于他们的地狱的国度。

国王LEORIC唯一的儿子ALBRECHT神秘失踪之后，使得早已疯狂的LEORIC更为变本加厉。在暴怒之中，他派遣身边仅剩的士兵搜查了整个城镇，他怀疑所有的居民联合绑架了他的儿子，并且把他藏到别的地方去了。虽然



无辜的居民都极力否认，但是偏执的LEORIC仍然坚持要让这些居名们为他们的不忠付出代价。此时一直陪伴在LEORIC身边的大主教LAZARUS竟然也神秘失踪了，失控的LEORIC不知向谁去征求意见。在失子的悲痛中，他疯狂地下令以叛国罪处决了许多的平民。

当LACHDANAN率领着残余的部队前来质问国王的暴行时，LEORIC派出了仅剩的士兵来攻击他们，他坚信LACHDANAN也是居民们阴谋的一部份，他要求彻底歼灭这些效忠他的军队。英勇的LACHDANAN终于觉悟到国王已经无药可救，于是他下令自己的部属开始反击，这场战斗一直持续到国王的宫殿中，再一次的亵渎了Horadrim的圣殿。LACHDANAN的部下虽然赢了这场战斗，但是代价却是惨重的，他们被迫将自己昔日的战友一一斩杀。最终，他们把国王困在自己的宫殿中，并且恳求他对自己的暴行做出解释。但是LEORIC只是对他们吐口水，并且诅咒他们胆敢背叛他的王国。

悲愤的LACHDANAN缓缓的走向他曾经效忠的国王，满怀悲伤的抽出了他的配剑，他背弃了所有的忠诚和荣誉，一剑刺穿了国王的心脏。曾经一度是个王者的LEORIC，发出了令人血液冻结的嘶吼声，并且召唤来了他终其一生努力抵抗的邪恶力量，将LACHDANAN和他的部下陷入了永恒的诅咒中。在这个宫殿的最后一刻，所有曾经属于KHANDURAS的光荣和骄傲都永远地消失在这个世界上。

黑心王LEORIC死在自己的骑士和牧师手里，而小王子ALBRECHT行踪仍然不明，KHANDRAS的军队也从此消失无踪。TRISTRAM的居民环顾这个毫无生气的小镇，感到非常的恐惧。他们发现，真正的灾难才刚刚开始。宫殿的窗户中开始出现了奇怪的闪光，畸形的生物似乎在宫殿的阴影中爬行蠕动。从地底深处传来的痛苦的叫喊声似乎暗示着，这一度神圣的殿堂已经被某种邪恶的势力侵占了。人们在呼唤着英雄的到来，拯救他们远离这充满恐惧的世界。

年表

公元: 末日战争(the great conflict)将要开始……

-990 天使 Izual 对熔炉的所在地展开了猛烈的攻击,但失败了。

-985 邪恶的"暗爪"邪剑(shadowfang)从地狱的熔炉中诞生。

-490 大量的天使开始降临凡间。

-480 原罪战争(the sin war)开始。

-40 Inarius 进入人类的领域并开始建造他的大教堂。

-30 Inarius 开始围攻憎恨魔神 Mephisto 的神庙。

-25 Mephisto 击溃 Inarius,并荒废他所建立的教堂。

-10 各种神秘魔法组织开始一一成立 。

1 Vizjerei 成为其中最大最有力量的组织。

240 Horazon 和 Batak 成为该组织的领导人。

250 Batak 经不起诱惑而转入黑暗的阵营。

510 黑暗三大力量被流放。

520 三大魔神被流放至人间。

1005 凡间被三大魔神搞的大乱。

1010 Horadrim 组织成立。

1145 Mephisto 和 Baal 被灵魂之石封印。

1025 Horadrim 追赶 Diablo 到西方世界。

1050 Baal 被 TalRasha 监禁。

1100 Horadrim 捕获 Diablo 在 Khanduras。

1120 Horadrim 数量减少。

1140 Horadrim 开始分裂。

1145 Mephisto 被安置於 Capitol。

1180 西方的帝国 Westmarch 兴起。

1230 Zakarum 教派开始於 Westmarch 蔓延。

1240 Leoric 成为 Khanduras 的国王。

1245 Leoric 被 diablo 控制,Lazarus 释放 Diablo。

1250 出生於 Tristram 的英雄用自己封印了 Diablo,并转往东方大陆。

亚马逊女战士列传

亚马逊一族是一个迷一样的女战士族,她们与无数希腊英雄的战斗流传在不同的传说之中。亚马逊一族发源于小亚细亚蓬托斯(Pontus)的特尔摩冬地方(Thermondon)的峡谷和森林之中。她们的首都是尤克森(Euxine)沿海的特弥斯库拉(Themiscyra)(今天土耳其黑海沿岸的特尔密)。根据习俗,男人是不能进入亚马逊人的国境的,但亚马逊人每年都会到访高加索的戈尔加利安斯(Gargereans),为的是传宗接代……在这个联姻盛会上生下来的女婴都会交由亚马逊一族养大成人。每一个亚马逊女战士长大成人时都会烧掉或切去右边的乳房,以便投掷标枪或拉弓射箭。但在联姻大会上诞生的男婴就没有那么幸运了,他们一生下来就会被杀死或送回父亲身边。另一说是亚马逊人会囚禁一定数目的男人,以作"播种"之用,而且这些人都是奴隶的身份,并且在任务完成后就将他们处死。相传这些可怜的男人会被砍断手、脚,以防叛乱。

无论有没有男人在亚马逊的国家中都好,确实只有女人在亚马逊的军队之中。她们不只负责保卫国家,而且还入侵相邻的国家。亚马逊军队有骑兵和步兵,她们在战斗中手持有新月图案的盾牌,挥舞着长矛、弓箭和战斧。她们的一生都充满了争战和为了战争的训练,要不就是训练未成年的亚马逊小战士。她们在女王的统治下,崇信战神阿瑞斯(Ares),因为她们相信自己是战神的后代;除战神外,她们也崇信狩猎女神阿尔特弥斯(Artemis)。

最广为人知的有关亚马逊女战士的故事,要算是古希腊的英雄史诗中所记载的了。伟大的诗人荷马用了很多笔墨去形容亚马逊女战士的英姿,令她们的故事流芳百世。但当古希腊史学家们找

到特尔蒙顿地区，却连亚马逊女战士的头发也没找到一根的时候，他们也只能猜测是不是海格力斯(Hercules)已经将她们屠杀殆尽呢？还是她们被赶到了其它地方呢？所以在后来的神话传说中，亚马逊族不断地搬离她们的故乡，但她们总是住在希腊人脑海中世界的边缘。也有人说亚马逊族有一支是在南高加索科尔卡斯(Colchis)一带的绪提安人(Scythian)。更有人认为在非洲也有亚马逊族的支族。但不管怎样，亚马逊人在希腊人眼中都是野蛮的民族。



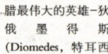
海格力斯、特修斯(Theseus)和亚马逊女战士的故事：

希波吕特(Hippolyta)和彭特西勒亚(Penthesilea)这两个亚马逊人的女王，经常出现在希腊的神话之中。

相传海格力斯要完成欧律斯透斯的12件工作，而第9件就是要拿到亚马逊女王希波吕特身上战神阿瑞斯送给她的皮带。当海格力斯到达特弥斯库拉之后，希波吕特马上被这个半神人的俊美外表所震慑，甘心交出腰带，但万神之母赫拉(Hera)憎恨海格力斯，于是变身为亚马逊人，散播谣言说有一个外乡人要夺去她们的女王。于是亚马逊女战士倾巢而出，与海格力斯决一死战。首先出战的是暴风埃拉(Aella)，虽然她跑得如旋风一样快，但海格力斯还要快，并追上去将埃拉杀死。第二个亚马逊人刚一出手就倒下了。第三个叫做普洛托厄(Prothoe)，虽然她有七次单挑胜利的战绩，但海格力斯还是杀了连她在内的9个女战士。发誓一生不嫁的阿尔卡珀(Alcippe)也倒下了，她并没有在她短暂的一生中违背她的誓言。当亚马逊人无敌的领袖墨拉尼珀(Melanippe)被俘后，其她人也四散逃去，而希波吕特也献出了一早就许诺了的腰带。另一说就是海格力斯面对亚马逊人的军队，单骑迎战，并用单手就大败亚马逊女战士，并同时也杀死了希波吕特。

比海格力斯迟了一些时候，传说中的雅典国王特修斯也与亚马逊人进行了一场战争。传说特修斯强抢了安提厄普(Antiope)，她的姐姐俄瑞提亚(Oreithyia)发誓要报此仇，并带大军攻打希腊重镇阿提卡(Attica)。经过四个月的鏖战，亚马逊军被雅典军打败。有人说安提厄普在战争中丧生。但也有人说在战后，安提厄普在特修斯的婚礼上(不是与她的婚礼)咀咒来宾而被特修斯所杀，但在死前为特修斯生下希波吕托斯(H ippolytus)。

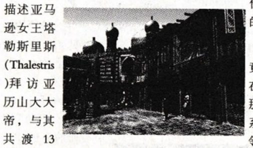
在另外的神话中，传说希波吕特在特修斯的婚礼后带兵攻打他，但在战斗中误被其姐彭特西勒亚所杀，在复仇三女神(Furies)的追击下，彭特西勒亚不得已而投靠特洛伊(Troy)。在那里，老国王普里阿摩斯(Priam)洗净了她的杀亲之罪。为报此恩，彭特西勒亚加入了特洛伊的军队。作为战神的女儿，她作战时十分英勇，但还是在十年战争中被希腊最伟大的英雄阿卡琉斯(Achilles)所杀。但阿卡琉斯也忍不住为美丽的彭特西勒亚的死而悲叹莫名，并抑制不住对这位英勇而美丽的女王的爱情，而与她的尸体发生了关系。希腊军中最丑陋又多言好斗的特耳西特斯(Thersites)以此事嘲笑阿卡琉斯的多情和变态的情欲，被阿卡琉斯手刃于军中。这件事激怒了另一位希腊最伟大的英雄-狄俄墨得斯(Diomedes，特耳西





特斯的堂兄弟),但他自知打不过阿卡琉斯,也不想扰乱军心,所以一气之下把彭特西勒亚的尸体仍进了斯卡曼德洛斯(Scamander)河中。

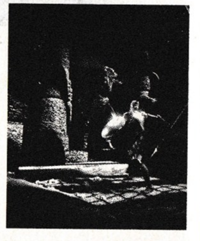
另一个较后一些的故事是描述亚马逊女王塔勒斯里斯(Thalestris)拜访亚历山大大帝,与其共渡 13 个日夜,以求一女的事迹。虽然这个故事前后有 14 个版本,但最终证明只是一个虚构的故事而已。



亚马逊族是一个绝对女权至上的文化,但她们也酷爱希腊的雕刻和绘画。在描写亚马逊女战士的最初的图画中,她们的衣着和希腊士兵无异,但通常只戴一边护胸镜。在公元前 5 世纪的波斯战争后,亚马逊女战士又多以东方的,戴帽和穿长裤的打扮出现在古籍中。而且有关只有一边乳房的描述也消失了。

根据最新的研究表明,有关亚马逊女战士的神话可以追述到古代亚洲一些专为服侍某位神祉而武装起来的奴隶女兵。但最接近现实的解释则是在古希腊,人们把一些有关那些在西南亚的一些母系氏族,和一些比希腊女性生活得更艰苦的部落女性的花边新闻,加以夸大和想象的结果。但无论如何,亚马逊女战士的神话传说依然是最脍炙人口的神话传说之一。

在现实生活中,竟然也有亚马逊族的存在。那是在南美洲圭亚那附近的一个落后的母系氏族,她们定期地与邻族聚会,在聚会期交配,留下女孩,送回男孩。她们只囚禁俘虏,并作传宗接代之用,但最后俘虏是难逃一死的。她们好勇斗狠,且最痛恨外族的入侵。



DIABLO

正统巫师列传

巫术(Sorcery),来源于法文的“Sor”,原意是指能够经由祭祀或象征的仪式去改变他人命运的人;而“Sors”前缀在拉丁文中的意思是遭遇或命运,而巫师最常见的施法形式是下咒语。由此可以引申到所有用咒语来控制爱情、生长、运气、健康和财富等的行为。在大多数社会中,咒语被认为是为邪恶的目的而生,而巫师(Sorcerer and Sorceress,通常是女性)是会用咒语以主观的仇恨去伤害他人的。另一方面,巫师也可以用咒语来对抗邪恶力量,保护自己和他人的。

巫师在一个社会中有很多的功用:他们可以用魔法保护他人,以免受到自然灾害、外来者和敌人的伤害。他们也负责改正错误,衡量对错,操控大自然和解释恐怖的现象等。

巫术是一种低层次的法术,因为它不是一种信仰,但与高级法术一样,也是带有机械性和直观性的。但对比巫毒那种纯邪恶的法术来说,巫术是比较接近一种宗教的了。而且巫术也有仁慈的一面,例如用来保护村庄和部落,抵挡邪恶的敌人和灾害等。但如果被一些心术不正的人所利用的话,它也可能是非常邪恶的!虽然巫师主要是使用咒语,但也会使用魔药。不过无论是哪一样,都可以用来夺取他人的生命。

历史上有很多神灵是与巫术有关的,因为巫师会负责传示神谕,解读魔术牌,看相等一些类似的活动。尽管是这样,巫师或更确切一些地称女巫们还是经常被人们与邪恶画上等号……例如在夜间举行的巫魔大会(Sabbat)里,他们会像死灵师一样召唤死灵;像变形族(Metamorphosis)一样变换形体;或吃人肉,或控制恶梦;甚至会与低等恶魔和吸血鬼等发生性行为!

女巫,之所以被认为是邪恶

的是因为大多数巫术派别相信，她们天生就是魔鬼的化身，天生就有魔鬼的力量和天生就充满了愤怒和妒忌。女巫们通常在出生时就有一些特别的物理上的记号，例如胎记、体内有异物或阴阳眼（Evil Eye）。这些都是 20 世纪人类学家 E·爱文斯-皮特卡德（E.Evans-Pritchard）在非洲 Zande 地方有系统地研究当地女巫几十年后所得出的结论，虽然这个结论不是放诸四海而皆准，而且也不适用于西方的新异教巫术文化，但也为该类研究打响了第一枪。



在巫术最简单的形式里，巫术是一种控制大自然力量和意念移物的魔法。在新石器石代的洞穴壁画上，已画有半人半兽的巫师作法召唤森林之神的事迹。到了古希腊，人们相信巫师只是召唤一些介乎于天堂和大地之间的中立魔神（希腊语：daimones），但这些魔神也是很容易就变成魔鬼的，直到后世的柏拉图的学生 Xenocrates 将 daimones 彻底定义为魔鬼。

到了中世纪，在天主教的影响下，庞大的猎巫行动开始了，无数女巫葬身于火海之中或死于利箭和断头台之下……女巫从此变得更加邪恶了。但在文艺复兴的时候，事情发生了戏剧性的变化，男巫（Sorcerer）成为了饱学之士，如炼金士、医生等的代名词。甚至有人相信这些人的知识是从超自然的来源里得到的。更有很多贵族和主教都争先研究起巫术来。但直到现在，女巫的社会地位也没有太大改变，在大多数的社会文化里，都认为女巫是魔鬼的情人，邪恶的化身。虽然有人试图说服他人女巫并没有想像中可怕，但这并不是一件容易做到的事情。

女巫的资料虽多，但 Soceress 的就不太多，一来是 Blizzard 和 AD & D 等经典游戏把这个巫术支派给捧大了，二来自古 Sorcery、Witchcraft、Necromancy 和 Wizard 等都分不开，它们都是类似巫师、妖术等的意思，所以在这里就不多讲了。



正统死灵魔法师列传

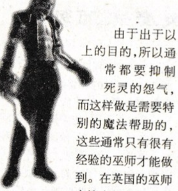
Necromaner——死灵魔法师、通幽师、神术师、巫师等：

在所有的黑魔法中最为黑暗的毫无疑问的非死灵术通幽术（Necromancy）莫属！而且也是最丑恶和最令人厌恶的魔法仪式之一。

Necroma ncy 一词出于希腊文，意即死亡和超自然的神力。而死灵术本身是指古代与死亡世界沟通的一种方法。死灵魔法可以追述到古波斯、希腊、罗马和中世纪的巫师。死灵术可以分为两个支派：一派召唤和支配鬼魂（死灵派），这派比较常见；一派掌握死尸回魂大法（死尸派），而两派都与被禁的黑魔法有着不可分割的关系。死灵派通常以开坛和符咒来作法，而死尸派通过掘尸和盗墓从而获得所需要的恐怖黑色魔力。死灵师通常被恐怖的死亡所包围，他们身穿从死人身上偷来的衣服，沉思着死亡的意义……

如果没有在灵魂和死亡的知识上有一定程度的造诣，是不可能明白死灵术的奥秘的，而且如果冒然从事，后果是很危险的。由于在一般情况之下，死人是不会返回人间的（不论是以实体或鬼魂），如果真的发生上述情况，那一定是因为有非常特别的原因。如果一个活人想与另一个世界建立联系，支配灵魂但却不顾死者的请求的话，那就要小心学习黑魔法中有关的知识，以免反倒成为怨灵手下的受害者！

最初，那些与死灵沟通的人多是出于谋利的动机。因为大家都认为死后是可以无所不知和无所不见的，所以死灵师召唤死人在很大程度上是受雇于那些想知道宝藏位置的人，而这些召唤仪式通常都在人死后 1 2 个月后才进行，因为民间相信在人死后的 12 个月内，灵魂一直都在墓地附近徘徊，不能见到活人想见的东西。但太老的尸体通常是不会被选择的，因为就死尸派来讲，太烂的尸体是不能清楚回答问题的。到后来，死灵师开始召唤死灵和尸体用来攻击他人，这些多发生在古埃及和希腊。



由于出于以上的目的，所以通常都要抑制死灵的怨气，而这样做是需要特别的魔法帮助的，这些通常只有很有经验的巫师才能做到。在英国的巫师古籍中曾有死灵师在死尸胸部画上符咒施法的记载。有时，死灵师更需要召唤一些强大的魔神来保护自己或驱使死尸和鬼魂服从自己。在古希腊咒文中记载着死灵师曾召唤过哥尔(Kore)、珀耳塞福涅(Persephone)、厄里斯克革(Ereshkigal)、阿多尼斯(Adonis)、赫密士(Hermes)和托提(Thoth)来保护自己和控制死灵。而在罗马的戏剧中，对死灵仪式的描术还包括烧烙和歃血。在另一些仪式上，死灵师会吃象征着海克特(Hecate—巫师的守护神)的狗肉；还吃未腌过的和未发酵的黑面包、未发酵的葡萄汁，这些象征着腐烂和死亡。

在欧洲大陆，对死灵魔法仪式的要求就更加严格了。仪式的地点通常被小心地指定在一些荒废的十字路口、地下室、废墟、人迹罕至的森林或枯萎的灌木丛中。一但决定了仪式的时间，一些像征力量的同心圆和难以形容的符号便被画在场地中，并冠以神圣的名字。符号中画的是被称为盖罗帝俄斯的死灵钟 (The necromantic bell of Giraldius)，当死灵出现时，该钟便消失，而当死灵退散时，用特殊金属制成的真正的死灵钟便会被埋在仪式地点七天七夜。

这些圆圈都是被魔力诅咒过的，而死灵师的助手就站在圈子的中央，并用魔法保护起来。最后，死灵师权仗在手，作法召唤阴间的灵魂。如果作法成功，死灵从法阵中出现，死灵师要面对死灵们无法忍受的尖叫和恐怖且无法听懂的怨语……有时，强大的死灵更加以怪兽的形态在圈中狂啸，威胁着要把死灵师撕成粉碎！当死灵最终屈服在巫师的脚下时，通常会变形为裸体的幽灵，然后回答巫师的提问和要求。

当降灵会结束的时候，死灵通常会消失于硫磺的毒雾之中，而死尸则要由巫师用生石灰烧掉。在这之前，死灵师务必留在圣圈之中，如果非要离开的话，一定要再举行一些其它的仪式才行。死灵师还要在仪式前后除去所有该地的花草，并烧掉它们，再将其灰烬深埋在该地。整个仪式都充满了恐怖的危险，最轻微的失误也会导致死灵师的死亡，甚至灵魂上的永久创伤……17 世纪时，名噪一时的埃及死灵师和预言家齐严刚及(Chiancungi) 就是因为心急离开了圣圈而被怨灵碾得魂飞魄散……

教堂派死灵师，一个黑魔法中很特别的支派。该派死灵师用的是很奇特的黑魔法。相传在午夜时分，该派死灵师会在墓地吟诵黑暗诗篇：“亡灵复活近我身”，然后分散进入教会墓地。在召唤时，他们会哭唱：“E go sum te peto et uidere queo”，而在退散时，他们会命令道：“回到神所指定的国度吧”。

以下是历史上最伟大的教堂派死灵师：约翰.帝依博士(Dr. John Dee)和他的助手：爱德伍德·凯尔雷(Edward Kelley)的一段描述：当助手用火把照亮了死亡的仪式的时候，博士站在墓地里，手持权仗并同时读着咒语。在火光中可以清楚地看到一具刚刚被召唤的死灵在白布中颤抖着……而另外两个巫师则在圣圈中暗吟着保护自己的咒语，隐约听到一些天使的名字：“拉斐尔(Raphael)、拉依尔(Rael)、米拉顿(Miraton)、泰米尔(Tarmiel)、雷克斯(Rex)……”

另一位历史上最著名的死灵师是因达尔(Endor)。在圣经中记载了他曾经为扫罗王召唤死去的预言家撒母尔(Samuel)，而预言了扫罗王的灭亡。

另外在 1 世纪的希腊，有著名的死灵师阿波罗尼俄斯(Apollonius) 和泰安那(Tyana)。

16 世纪的英国，有上述的约翰·帝依和他的饭桶助手爱德伍德·凯尔雷。

在 17 世纪的法国，有伟大的埃利法斯·利维(Eliphas Levi)。他曾试图召唤伟大的阿波罗尼俄斯，但却被阿波罗尼俄斯的灵魂所震慑！

对死灵师而言，数字 9 和 13 是极具意义的。9 代表了在古信仰中，灵魂由生到死所要通过 9 个领域。13 则代表了耶苏的最后晚餐及其复活。

在巫毒教中，尸体被复活时是以巴隆.撒麦迪（Baron Samedi，衣衫褴褛的丧尸之神）的形态出现。在海地，死灵师是以奈布爸爸（Papa Nebo，死亡之父）的化身来主持仪式的，在仪式中，以白腊滴在尸体的脚、唇，死灵师身穿僧袍，头戴银帽，奈布爸爸的符饰挂在十字架上。当巫师的僧袍和帽子振动时，证明已唤醒巴隆·撒麦迪，仪式也作成功。

之所以死灵魔法为人所唾弃，除了其目的不正之外，最令人发指的是，在仪式中，多要用死尸来作施法所用之物的原料。而且死灵魔法相信，在暴力中死去或是夭折的死尸是最好的药引！因为他们认为这类死人有更多未用的灵力。在古北欧人的巫术中，最强的死灵师甚至可以令刚死在绞架上的人复活！16世纪的宗教审判官保罗斯·格瑞兰迪俄斯（Paolus Grillandus）曾记载着：“死灵师用一些烧焦了的死尸碎片，尤其是那些吊死和受辱而死的人，用小块指甲或牙、头发、耳朵、眼睛、肌肉、骨头或鲜肉”。更有一些死灵师有食尸的行为，尤其耆食未受洗的婴儿。所以在当时有很多坟墓被盗。而史上最出名的有关案件是爱尔兰女死灵师，爱丽丝·吉蒂勒（Alice Kyteler）她因为偷掘和使用死尸的头发和头骨而被起诉，据说在死尸头上长出的苔草对死灵师是十分珍贵的……

在16、17世纪掀起的猎巫运动中，大量的死灵师也不可避免地成为被猎的目标。教会高喊他们是魔鬼的仆人，而圣经中有关因达尔的描写更证明死灵师是毁灭的象征。而死灵师们则一直争执着亡灵和魔鬼的区别。经过几世纪的抗争，死灵师们终于演化成今天的通灵师，从而避过了宗教上的迫害。不仅如此，通灵师们在媒体的渲染下，更进一步被人所崇拜和接纳。近代比较著名的通灵师有乔瑟夫．格兰威尔（Joseph Glanvill）、法兰西斯.冯.海尔墨特博士（Dr. Francis van Helmont）、亨利.摩尔博士（Dr. Henry More）、罗卜特·波伊尔（Robert Boyle）等。而与通灵有关的比较著名的事件有寇克小路的鬼魂（The Cock Lane ghost）：一个死去的女人和她死去的姐姐的丈夫徘徊在伦敦寇克小路的旧居里，没人知道为什么，却吸引了无数通灵师来寻找他们还阳的原因。



正统德鲁依教徒列传

Druid 德鲁依教士/教士：

“Druid”一词分两部分理解：前半部很大程度上和希腊文的“drus”相关，是橡树的意思；而后半部与印欧语系的词尾“-wid”（去了解）相似。而德鲁依教又以橡果为圣果，更证明其名字的古意是熟悉橡树之人。

德鲁依教士是很高级的凯尔特人祭司、法师或预言者。而凯尔特人是一个在公元前5世纪至公元1世纪散居在欧洲高卢、不列颠、爱尔兰、小亚细亚和巴尔干半岛蛮族。

德鲁依教的仪式和教义都是非常神秘的，而且只依惯例口头传授。所以，虽然经过历代研究和探索，依然所知甚少。多数有关他们的资料是来源于古希腊和古罗马的文献。除此之外，考古学家只能从森林、神坛、庙宇的遗迹中偶然寻得一些如图画、记号等的微小线索而已。在史书上最早有关于德鲁依教团的记载主要是见于朱理亚·凯撒和古罗马最伟大的史学家塔西佗斯的著作中。在这些著作中，多是描述德鲁依教的野蛮和恐怖！凯撒远征高卢时曾向元老院报告说：“德鲁依教教士在当地有仲裁和主祭等重要地位和权力，而且该教教士精通物理、化学；在树林中居住，用金镰刀砍伐神圣的橡树果，甚至用活人献祭！”但在大多数情况之下，德鲁依教士是公认的古代智能的守护者，有着崇高的道德修养，并对自然科学和神学有很深的造诣。

德鲁依教士精通占卜，对祭祀之礼一丝不苟，也长于历法、医药、天文和文学……同时，他们也是执法者、吟游诗人、探险家的代名词。男女皆可为德鲁依教士，同样在社会上享有崇高的地位。也有史学家将德鲁依教士与印度的婆罗门（Brahmins）、波斯妖僧（Magi）、埃及祭师（Priests）和巫医（Shamans）相等同。

在祭典中，德鲁依教士在满月的第六日收割橡果，而在过程中橡果不能堕地，并盛在纯白的布里。然后牺牲两头白色公牛，再举行宴会。他们也会献祭活人，通常这些牲人都是犯人，但如果实在没有的话，就会在平民中挑选。受难者或被关在木笼中活活烧死，或用木柱刺穿，或用利器插死，或用乱箭射死…或是执行最神圣的“三重死亡”（只有被挑选成为德鲁依王子的人才可接受这个仪式，而死者也通常是自愿接受的）。首先，用斧头将牲人打晕，再迅速用由动物肌肉扎成的有三个结的绳子将其勒杀，并同时割开其喉咙，最后面

朝下地将牲人放在四尺深的水里,表示最后是淹死的,而牲人死前吃的最后的食物是撒有橡果的烤大麦饼…就是这些残忍的活人祭祀激怒了罗马政权而加速了他们的灭亡。而后世也有学者为德鲁依教士开脱，但作为主祭的高级祭司,似乎是难以脱罪的……

在预言的过程中,德鲁依教士往往借鸟兽如乌鸦、老鹰等来占卜吉凶。有时也观察牲人的喉咙和内脏来作出预言。在节日时,德鲁依教士会举行仪式,将人催眠,然后互换灵魂，再以梦境预知未来。

史书上也记载了一些德鲁依教士使用的魔法,如用草药和橡果等施放幻术和护身符;用发怒的毒蛇的吐沫浸过的魔蛋可以控制他人等……

德鲁依教徒也相信灵魂的永恒,这点有点像轮回。他们会在亲人死后将所有死者生前的物品一并烧掉,甚至跳到火中抱住亲人的尸体,以便与亲人同登极乐……他们也会写信给已死的人,甚至提高货款额以便对方可以在死后偿还…

在公元1世纪左右,罗马帝国恐怕凯尔特人势大,对其进行大举讨伐。塔西佗斯曾记载,在战斗中,德鲁依教团员身穿黑衣,跳跃在凯尔特的军队中,咆哮着天神的名字,刺耳地诅咒着罗马帝国。在罗马战胜后,不但屠杀了全部凯尔特士兵,而且也血洗了德鲁依教,并将其教士尸体遗弃在德鲁依教神圣的森林里…这一役令德鲁依教在以后的几个世纪里都一蹶不振,在以后的几代里他们的力量和地位与普通巫师无异…直至公元16、17世纪,德鲁依教仍然只存在于民谣山歌之中……

17世纪，英国古董家约翰·欧伯利指出,在罗马时期的德鲁依教可能包涵了一些更古老的信仰,相传他们兴建了著名的 Stonehenge（在英国 Salisbury 平原上的史前时期巨大石柱群，好象 Act 1 里 Stonefield 中的石柱群）用来献祭太阳神！虽然他的说法有误,但终在18世纪掀起了德鲁依教复兴运动。

公元1717年，人称德鲁依大祭师的威廉·史度克里和约翰·托兰重建了德鲁依教，而后的亨利.荷力恢复了其古代教条,使其成为一类似共济会的慈善团体。

有趣的是,在美国的德鲁依教团却是为了完全不同的目的而成立的。话说1963年,北美革新德鲁依教团成立,而教团的成立却只是因为当时明尼苏达州 Carleton College in Northfield 的一群大学生反对学校强逼学生参加宗教服务,进而成立的组织。后来,该组织发展成为一提倡新异教信仰的德鲁依教团发展至今。

暗黑故事之 baal 诞生记

大家都知道,DIABLO 原本是孤单的一个人的，怎么会多了两个哥哥来呢?

话说这天大天使长哈里漏油(哈里露耶的兄弟)收到了5封诬告信,分别状告游侠、野蛮人、亚马逊、女巫、男巫。于是一番乔装打伴后,在他助手安琪儿天使的陪同下来到法庭。

哈里漏油:带被告游侠!

游侠被带了上来。

哈里漏油:有人告你虐待动物罪,你可知罪?

游侠:大人冤枉,我哪里有啊?

哈里漏油:你经常不经那动物本人愿意,就擅自将其驯化,严重破坏了动物的物权。更令人发指的是,你还把没有被你驯化的用荆棘什么的刺死。罪证确凿,还不认罪!

游侠:大人明鉴,那是怪物,不是动物。

哈里漏油:怪物和动物那都是妈生的,只不过怪物是怪物他妈生的,动物是动物他妈生的。哼,还敢强词夺理,我看见那些就是动物!15年监禁。来人啊,带下去庭外候着,等那几名人犯审完一并拉走。

游侠在大声的冤枉声中被拖了下去。

哈里漏油:带野蛮人

野蛮人昂首挺胸地走了进来。

哈里漏油:你犯了抢劫罪,本庭判你15年,认不认罪?

野蛮人嘴张得大大的,眼睛鼓着,迷惑地看着他。

野蛮人:大……大……大人啊,这……这……这话从何说起啊?

哈里漏油:你经常不经其受害者本人的同意,从其身上强行拿走东西。这不是抢劫是什么?

野蛮人:啊!大……人,那是死人啊。

哈里漏油:难道死人的权利你就不该尊重了吗?死人是有权保持沉默的,也没法请律师,但是你所做的一切将作为呈堂证供,对你不利。我以前不是教育过你吗:你想要你就对他说嘛,你不说他怎么知道你想

要呢……(以下省略N字)

野蛮人:靠……(晕倒)咕咚……

哈里漏油:带下去,维持原判,15年。下一个。

亚马逊一个箭步冲了上来:我犯了什么罪,我一不虐待,二不抢劫,凭什么抓我来!

哈里漏油:你不要生气嘛,生气会犯了嗔戒的,你一个姑娘家,喊打喊杀的……

亚马逊:切!

哈里漏油:本庭以污染环境罪判处你15年有期徒刑。退……

亚马逊打断他的话:我怎么了,我何时污染环境了,你说,你说,你给我说清楚!

哈里漏油:你,长期的、大量的,向我们美丽的自然界倾倒弓箭、标枪等等不易或者是很难被腐蚀的固体物。造成地面上箭箭枪枪的严重积压,严重的破坏了自然界的环境。你又从来不搞回收工作,为了满足你的要求,又引起不法份子为获取暴利而悍然乱砍乱伐树木,造成水土流失!你的罪还小了吗?前年的大洪水就是你搅和的!

亚马逊:啊!"哐啷",手中的弓掉到地上。

哈里漏油:你看你,我刚说了你,你就又把弓丢了。砸到小朋友怎么办,就算砸不到小朋友,砸坏了我的地板也是不好的嘛。

亚马逊:……

哈里漏油:拖出去。下一个……

女巫战战兢兢地走上堂来。

哈里漏油:(咦,好漂亮的MM)小姑娘,你叫什么名字呀?

女巫:我不知道。

哈里漏油:……今年多大啦?

女巫:我不告诉你,我妈妈说的:别理会那些色咪咪的讨厌的来有事没事来搭讪的男人。

哈里漏油:?!(我觉得自己满英俊的嘛)大胆,竟然敢污蔑本座色咪咪的,还是讨厌的。有人以纵火罪起诉你。经本庭查证,你不仅长期身带火把跑一路放一路火,还特别喜欢在草原上把火烧成一堵一堵的墙。

罪证确凿,判你15年徒刑。

女巫:那算是纵火吗?

哈里漏油:菠萝太平间里琳琅满目的烧焦尸体就是罪证。还有,N年以前的大兴安岭火灾是不是你去溜达了一圈造成的呀。带下去(挺舍不得的),下一个!

男巫默默地上来了,看着哈里漏油,哈里漏油看着他!

男巫:……

哈里漏油:……?!

男巫:……

哈里漏油:靠!还敢看!妨害风化罪!15年!下去!GO!

男巫:我是怎么妨害啦?

哈里漏油:看看你那长相——人不人,鬼不鬼。全身除了皮就是骨,两只眼睛像死金鱼眼睛,还要鼓得大大的……根据被你杀害的尸体的验尸报告,10个有6.5个是被你那尊容吓死的,还有2.5个是笑死的。你说,你长的这副样子还不是罪过吗?

男巫:这都算啊。我很丑,其实我很温柔……

哈里漏油:下去!NOW!永远在我面前消失!!再看见你一眼,判你无期!

男巫在安琪儿天使的押送下来到庭外。

游侠蹲在地上,抱着头:我冤啊,55555。

野蛮人手叉胸呆呆地站着,亚马逊不停地走来走去异常烦躁,女巫坐在地上嘴里不知道念叨着什么。

"兄弟们"男巫说。

众人都看着他:老大,怎么办?

男巫:扁他老母!

众人:好!

安琪儿见势不对,立马撤退。晚了,被愤怒的人群撞翻在地。

哈里漏油正换好衣服,刚想离开,被逮一正着。

众人$`#@#%^&%&^%^#$%^?@#$$@#$%(本段文字太过血腥暴力,被作者删去)

哈里漏油:STOP!

众人一看时间:46 分钟了。中场休息!

哈里漏油:众位英雄,听我说一句。怎么打都行,只是别打我的脸,

众人:靠!

下半场开始 #^&%&%$#%#@! @#$#^&%&^%

良久……

游侠:咦?没动静了。

亚马逊:小野,都是你那拳头太重了。

野蛮人:还说我呢,你的脚更狠。还穿着 FASTEST 的靴子踢呢。

亚马逊:我算什么?你看小游,双手举着带倒刺盾敲。我都算温柔的了。

游侠:男巫老大可是举起铠甲砸呢……

女巫:别说了,他好像翘翘了。

男巫:他那小秘(秘书安琪儿)也挂了。

游侠:啊,惹祸了。

亚马逊:怎么办?

野蛮人:(发呆)……

女巫:55555,不是我干的。

男巫沉思良久:有了

众人:?????

男巫:我们把他打扮成 DIABLO,安琪儿也打扮一下,就说是 DIABLO 的兄弟,随便取一名。喔~,就是 MEPHISTO。把他们扔到地狱去。然后对外宣称,就说魔王们已经被我们消灭了。

游侠、亚马逊:好啊,好啊!

野蛮人:还是老大点子多。

女巫:……那、那个真的 DIABLO 怎么办?

男巫:这……?

亚马逊:干脆再给 DIABLO 加一兄弟,就说真的那 DIABLO 是 DIABLO 逃走的兄弟。

男巫:好主意,得给他取个名字。

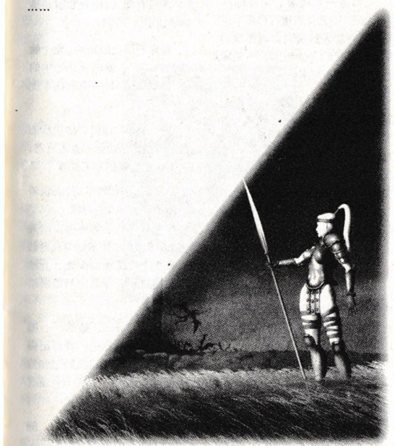
游侠:随便一个名字就行了。

女巫:取什么好呢?

游侠一摸耳朵,正好摸到耳朵上有个疤。喃喃地念到:疤耳。

男巫:好,就叫疤耳(BAAL)。

于是人间就有了新的传说:DIABLO 和他的兄弟三人想让暗黑重新控制整个大陆。在我们的英雄的奋勇抗击之下,DIABLO 和他的哥哥 MEPHISTO 被消灭了。但是 DIABLO 的另一个哥哥 BAAL 逃脱了……



暗黑之旅

第一章 风雪与火焰

那是一间潮湿、阴冷的牢房。每天,阳光只能透过那接近屋顶的铁窗渗入这房间,照在我的身上,而我的身体也因为这微弱的光亮而温暖起来。

那些蟑螂似乎总也得不到满足,它们整天都会在我面前游荡,来回穿越那肮脏的铁盘。食物对我来说似乎已没有任何意义,我不想吃任何东西。现在我只想在这里躺着,我不想动。也许是因为,在我的脑海深处萦绕着无数残缺的片段和支离破碎的回忆。

整个牢房昏暗阴冷,耳边传来阵阵惨叫声,那是极度绝望中发出的嘶吼。我的耳鼓,我记忆中的过去,过去噩梦一般的经历。还有那神秘的黑衣人,他的经历,他的过去……

一阵脚步声从我身后传来。那声音在这吵闹的走廊里竟显得如此清晰,那是一种从容不迫的脚步。他逐渐走近,来到了我牢房的门口。随后,我听到了一阵门轴转动和铁条碰撞的刺耳响声。牢门打开了。

我没有回头,但我知道是谁来到了这里。

他穿着黑色的长袍。整个脸都被长袍盖住,就像我记忆中的那个人一样,那种装束只属于他们。

"Marious",他说,"你生活的地方还不错。尽管你一直在逃避,但现在我还是找到你了。"

我稍稍抬头看了看他,我看不清他被黑暗笼罩的面容,但是我能感觉到自己身体里散发出来的恐惧。因为,不知不觉中我竟然已经离开了那温暖的阳光,而蜷缩在床腿边了。那是房间最黑暗的角落。

"是的 Tyrael,是的……噢……不,我……我……我还记得你",我慢慢地说着,"我知道你应该在天空中飞翔,还有……还有他们一直在注视着你。"

周围一片短暂的寂静。随后,他缓缓开口。

"哦,我找了你很长时间了。说真的,我还以为是你不愿意被我找到呢……"

"不,Tyrael。请你原谅我……"我大口喘着气,声音因恐惧而变得干涩,"这并不是我的错……"

"哦?不是你的错?Marious,那么你告诉我,什么叫做'不是你的错'?"

他略带嘲讽地看着我。

"是那个流浪者……是……那个……代表黑暗的流浪者……"

我不敢看他,缓缓低下头,而那长久以来在我脑海中出现过千百万次的画面又一次出现了,所不同的是,我知道,这次那情景真实地发生了……

在很久很久以前,我经常会进入一种幻境。那是极度恐怖的幻境,我会梦到黑暗的洞穴和东方巍峨的山谷。

那时候,我经常在村里的酒吧中消耗我的时光。那是个很温暖的地方,店老板 Part 虽然脾气不好,但人还是很不错的。许多流浪者经常会到这里来,围着简陋的粗木桌子相互聊天,讲述他们的冒险历程。当然吸引他们的理由还有一个,那就是这里的黑啤酒无论从份量还是质量上,都是整个大陆中数一数二的。

像往常一样,我在夜晚进入这酒吧,坐在角落中那固定的座位上。在当年,大麻是我唯一的嗜好,对我来说它能让我再一次进入朦胧的状态。于是我终日沉迷此道,我想我喜欢这种状态。不……应该说是我依赖这种状态,大麻让我陷入离奇的梦境。

这很容易办到。当第三,也许是第四口大麻通过我的口腔,进入我的肺部时,我整个人似乎飘了起来,我感觉到自己一个人站在绿色的火焰中,那是来自地狱的火焰。我无法走动,火焰也并不燃烧过来,那里有很多怪物,很多很多怪物在火焰中向我挥舞着它们的利剑,大声嚎叫。在

恐惧中我挥舞着双手，但那毫无作用。那些骷髅，来自地狱的邪恶生物，他们呐喊着要冲过来。恶魔，很多的恶魔，我的思维开始漂浮，这是我的记忆？还是我的梦境？我无法分辨，无数的恶魔向我呐喊，很多的恶魔。

那是他……我梦中出现的人，他穿着黑色的长袍慢慢地从火中走了过来。向我走了过来……

酒吧陈旧的木门突然打开了，夹杂着雪花的寒冷空气冲入房间，同时也让我从梦境中清醒过来……

我看到了什么？那个在我梦中频繁出现的人。他穿着黑色的长袍慢慢地走了过来，这是我的记忆还是我的梦境？还是真实？我是清醒还是模糊，那个流浪者……

他一步步走了过来，整个身体似乎显得软弱无力，他甚至无力拿起他的长剑……他好像……好像有某种力量控制了他的身体……那是恶魔吗？他的灵魂似乎正在逐渐流失……我的梦境……

他慢慢地走到一张桌子前，沉重地坐了下来。也许是由于他虚弱的外表，对面那个傲慢的家伙开始大声地笑了起来。

流浪者……用尽全身的力量试图把长剑插在地上，但……长剑落地的巨响使整个酒馆都安静了下来。

他在发抖……

他似乎无法控制自己，整个身体都抖了起来。他用自己的左手捏住自己的右手，但是没有用，他整个身体都在发抖……剧烈地发抖……

对面狂傲人的笑声越来越刺耳，我认识那个家伙，他叫……

那是什么？从流浪者的身体里飘出了绿色的东西，他似乎无力控制自己……那……难道是他的灵魂？

他突然狂怒着掀翻了桌子。

地在震动。

油灯中的火忽然开始猛烈燃烧。我想那不是一般的火光，因为那火焰越来越旺……几个带着火焰的精灵……从灯里跳了出来……

它们发出了尖利的笑声，接着就开始四处舞蹈……那是恶魔之舞……地面上开始钻出了什么东西……恶魔……难道我梦中的恶魔复活了吗？

整个酒馆里燃烧起地狱之火，无数的怪物从地下复生，他们钻出地面，在空中翩翩起舞。

这是梦境还是虚幻……我看到附近那几个人拿起武器开始与恶魔搏斗，我看到恶魔身上缠绕着蓝色的光束，那些光束在空中飞舞，他们穿透人们的身体。无数人开始惊慌地四处逃命，但他们不是死在光束下就是死在恶魔的剑下。灵魂在空中回旋，地面上是混乱和绝望的人们，这是地狱吗？我不知道……我甚至不知道这是现实还是……

屠杀仍然在继续，直到最后一个人被杀掉……火在四处燃烧，恶魔们在高唱黑暗的圣歌……

最终，那个绿色的灵魂努力返回了流浪者的躯体……

我无法驱动自己的身体。对我来说这和梦境一样，我无法动。我眼前的惨剧已经结束，这似乎都是真实的。血……没有血……只有熊熊的火焰。

他站了起来，所有的恶魔又开始返回地面。最终，一切都归于平静。

他面对着屋子，沉默着，但我似乎听到他无声的叹息。

之后……他穿过火焰，走出了屋子，我也起身跟了出去。

我觉得我要跟随这个人……但我不知道为什么要跟随他……为什么……我不知道……为什么我的梦境会变成现实……我不知道……

……我只知道……我要跟随着他……

从那刻开始，我们就一直向东走去……我们抛开身后的酒吧，燃烧着的村庄，我们一直向着东方走去……一直……走向东方。

第二章 沙之梦

我们一路向东走去，日夜兼程。我们翻过了直插云霄的高山，踏过了遍地沙砾和动物尸骨的荒野。太阳在我们面前一次次升起，在我们身后一次次落下。

我不知道该向何处去，我只知道，我应该跟随着面前的流浪者。他不说话，不回头，也不停下。他只是慢慢地向前走着。

在一个晴朗的上午，我们和往常一样默默前行。太阳的光线照耀在地面上，面前的平原升起一层雾霭。流浪者拨开了面前的灌木，于是我们看到了……一望无际的沙漠。

我们进入了沙漠地带。

沙漠里的旅程比起任何地方都要困难得多，没有风，细沙在我们身边流动，四周是凝固的空气和凝固的时间，嶙峋的大石。还有比任何地方都要耀眼灼热得多的阳光。

但令人吃惊的是，这里的天竟然这么蓝。

我们在沙漠里前行。我仍然不知道该向何处去，面前是碧蓝色的天空和黄色的沙洲，交互消失在远方。流浪者的脚步很慢，但是很坚定地朝前走。

一种黑暗的力量始终压抑在我心头，四周有什么东西正在窥视着我们，一个黑色的影子，它总是在我们的视野边缘出现，然后又消失。

那天早上，我们的骆驼死掉了，它无法承受身上的重压和长时间不眠不休的行程。我用尽全力踢着它，大声叫骂和诅咒，但是它再也无力站起来了。

我注视着倒下的骆驼，抬头看看仍然在前行的流浪者，只得跟了上去。这一小段的跑动让我浑身发软，所有的毛孔都向外喷着热气，我口干舌燥，脑子中只有蓝色的天空。沙子打在我的脸上，钻进我的鞋里。天地之间只有阳光、荒漠和绝望……但那黑衣流浪者仍然继续前行。

日子就这样一天天地过去，我不知道我们走了多远。我们的足迹在瞬间便会被流沙淹没，偶尔我会回头看看，但背后的沙丘已经变得截然不同了。

流浪者在旅行中大多数时间沉默不语，但是有时候，他会向我谈起他的身世。

我的同伴对我说，他曾经是一个伟大的战士，经历过无数的战斗。他曾经手持被诸天使祝福过的剑，进入充满恶魔和诅咒的地下宫殿……他曾经是一个光明的骑士……

但他还对我说，他现在被黑色的强大力量束缚着，但当我问他详细的故事时，他又缄口不言。

我也曾大胆问他，为什么总有种力量驱使我追随着他？为什么他会让酒店变成地狱，让恶魔在烈火中重生？

“我不知道。”

只有他简短的回答。随后便头也不回的继续向前走去。

时间仍然在流逝，我们越过了那个大沙丘……用了多久……我不知道……

终于，我们的旅程结束了，我们翻过最后一个沙丘。

傍晚时分，燥热的空气中突然飘来了一股海风的味道，我看到我的同伴走上那个沙丘然后站在那里。

我跟着走上去。

一片灯光出现在我们眼前，我们面前是一座宏伟的城市。那就是我们的目的地，我们横跨沙漠所要寻找到的地方——伟大的城市 Lut Gholein。它紧临着沧茫的大海，就在大海的旁边……

当晚我们就在那个沙丘上休息，当我们坐下的时候，天突然阴了下来，乌云翻滚，远方传来隆隆的雷声。

但我太累了……就着微弱的篝火，我进入了梦乡。

我的记忆开始模糊……我的梦又回来了吗？

面前的景色迅速地向前跳跃着，我看到了那邪恶的恶魔重新回来了。那是一个地下宫殿，几个人正用全身的力气控制着一个人……

那是伟大的魔法师 Tal Rasha 吗……

被控制者正在不断地挣扎撕喊着，想挣脱束缚，但是没用，他被紧紧的控制在石壁上。他疯狂的扭动，嚎叫……那不是人类所能发出的声音。他的眼睛里充满了愤怒和绝望，疯狂的愤怒，黑色的诅咒……

我似乎看到另外几个人气喘嘘嘘地相互快速交换着意见，他们不敢放手，但他们已经快失去控制魔鬼的力量了。

我记得……这时候你也出现在那里了，Tyrael……我至今记得第一次见到你时的感觉……

石壁慢慢地升起，一束光线从缝隙中透出来，那是来自天国的光芒，然后我看到了你……当我的眼睛适应了那圣洁的光辉后……你全身散发着金光，好象穿着战神的黄金盔甲，身后漂浮的翅膀散发着灼热而耀目的光芒……你全身都散发着光芒，你是大天使……在云中飞行的人……为什么你会出现在这个充满邪恶与绝望的宫殿里。

你高高跃起，天使的翅膀在空中舒展开来，光芒的羽翼，挟着流动的光辉，羽翼与黑暗的气息摩擦发出火花，整个宫殿都在震动……你手中执的是什么……金黄



色的石头……我看不清。

Tal Rasha 的眼睛中流露出惊恐，因为那恶魔……Lord Of Destruction……Baal……那是他……他就在那里……掌管破坏的魔鬼……

接下来的事情在瞬间发生，你冲上去将宝石刺入 Tal Rasha 的身体。你们想用那块宝石来封印他神秘而强大的力量……

伟大的魔法师……Tal Rasha，他用自己的身体来束缚 Baal……让自己与恶魔永远在地下……被永久的封印，直到无限的时间尽头……

五个石柱上，血红的光芒从神秘的符号中迸射而出，在黑暗的墓室中闪耀，僧侣的吟唱在我耳边回响，伴随着恶魔的怒吼，你消失在石壁之外，光辉逐渐减弱，只有绝望回荡在宫殿之中，永远，没有尽头……就在那石柱中……那个被灵魂之石封印的地方。

梦骤然消失，我面前是流浪者的脸，笼罩在黑袍之下……

“你现在知道了，我们要寻找的是什么了吧？Marious……”他说。

“那就是我的兄弟，Baal……现在你睡吧，明天我们就要离开这个地方了……”

他的语调低沉而不可抗拒，在摇曳的篝火下他的脸显得异常阴森。

于是我又昏昏睡去。

第二天，我们开始向那个城市，Lut Gholein 前进，我仍旧记得那个梦……恶魔和你……但我不知道，在那里会有什么可怕的事情在等待着我……

第三章 罪

第二天，我们进入那座城市，美丽的海边城市——Lut Gholein。那里是一个充满平静和祥和的地方，海风的气息吹拂着我的脸，轻触着我的全身，仿佛有无形的手指在拨弄着琴弦，奏出优美的乐章。但是，我知道，也许天使不会继续庇佑我们，也许我身边的这个人会撕开安宁的表层，让漆黑的恐惧涌入整个世界。

我又看了看他，他在我的身边，步履踉跄但坚定。他残破的黑袍在空气中飘舞，目光直射向远方的天空。

“我没有听到他们的声音……”

静默片刻之后，他说。

我不知道他说的是什么，我也不敢问，现在我明白了，他是在寻找你……

我们穿过市镇，面前是一座巨大的宫殿，它规模宏伟，但散发着令人战栗的气息，虚掩的门中是一片黑暗，我不知道黑暗中有什么，也许有无数只……眼睛……在注视着这一切。

我的伙伴，黑暗流浪者，好像突然恢复了力量，他打开厚重的石门，然后走了进去。流浪者的脚步声在空旷的回廊里激荡，影子被最终的光辉拖得越来越长，直到他整个人完全溶入黑暗之中。

我站在古墓的入口……站在光明与黑暗的交界……我剩余的自我在内心呼唤，它们告诉我不要进去……但那个声音却显得如此微弱。我无法抗拒自己，黑暗中有东西在呼唤着我……那红色的眼睛，低沉的呼吸和墓地中的邪恶气息……

我走进了通道之中。

流浪者无声地前行着，我发现他的脚步声越来越有力，越来越坚定。他的力量好象在增加，而且，他好象很熟悉这里的道路，他知道从哪里转弯，哪里又有暗门和机关。

空气中弥漫着酸腐的气息，铁链在微微晃动，我们踏过亿万年的尘灰，穿过阴冷而潮湿的石壁，躲避无所不在的致命机关。在我的伙伴流浪者的带领下，我们一路前行。

我手中的火把燃烧着，火苗在粘稠的黑色阴雾中挣扎，光亮……在这个地宫里……太渺小了。

流浪者带领着我，在如迷宫一般的道路中穿行，他不回头，而且速度越来越快，他熟练地穿过一个个路口，左右转弯，好象坚信他的选择。而我却觉得每一面墙壁都似曾相识，我在哪里见过……这些石头，这些雕刻……还有弥漫着的黑色的灵魂的低吟……最后……我们来到了一个巨大的殿堂。蝙蝠从黑暗的远方角落成群涌出，扑扇着翅膀发出尖锐的叫声，然后再度隐没在黑暗之中。

流浪者站住了，正如他在旅途中常做的事情一样，他站在壮美的大理石地板上……

那是我永远不能忘怀的一幕，旅行者开始大声嘶吼，他的面孔恐怖地扭曲，扭曲，锐利的角从他的脸庞里刺出。我感觉到一股压迫的气息，这气息是如此之强以至于令我难于呼吸。整个地狱之门仿佛开启，地狱的声音从远方传来，无数的黑色魂灵围绕在大厅的上空，它们交谈，窃窃私语；它们兴

奋，四处冲撞；它们翩翩起舞……这些都是我的感觉，但我相信我的感觉，就如我相信我的眼睛。

流浪者……他现在已经无法称为流浪者了。那个人仍然站在黑色的宫殿中心，我终于知道了原因……他并不是在增加力量……而是在失去他最后的那一点……人性。

他大步向着前方走去。然后，我看到了永生难忘的一幕。

我面前的是地狱吗？我不知道，或许地狱这个词也已无法形容我面前的这种景象了。无数的火焰熊熊燃烧，悬在空中的石坛不时爆出一阵火光和厌恶。高温灼烤着一切，一个人被束缚在房间正中的石柱上，他全身腐烂，似乎和石柱溶为一体，他的叫声如此凄厉悠长，在大厅里久久回旋。他全身向四周散发出无数茎状物，如同植物的藤蔓……那些东西也跟随着他的动作而疯狂摇动着。而他身后……就是那个在我梦中出现的东西。

我的同伴大步走上前去，他踏过熊熊燃烧的火焰，走上吊桥，把手伸向那人的胸前。

"住手！Diablo！任何人都不能令他复活……就连你也不可以……"

明亮的光焰流过，他的动作停止了，一条羽翼卷住了他的手腕。蓝色的光芒照亮了整个厅堂。同时，一个来自天国的圣洁之声在大厅里响起。

我回头，看到了你……Tyrael……我一直以为你是应该在梦中出现的人物，但是现在，你……就如同我在梦中见到的一样，出现在我的面前。

你展开那庞大的羽翼，圣洁的光辉在空中伸展。你手中把持着流动着光芒烈焰的宝剑，你的全身散发着光芒，流动的光芒，那种能刺透黑暗的光芒……我看不清你的面容，你的全身被跃动的金色和蓝色的光辉所包围……那是生命的光辉，变幻着颜色，跳动不已。你高高跃起，绵长的羽翼在空中尽情地展开，散发着耀目的光辉，你飞到流浪者面前……你还记得吗……那是神之间的战斗……他突然撞向你，你们一起滚下了悬崖。我的脚下是流动的熔岩……但我清楚你们不会停止……死亡对于你们来说是不存在的事情……流浪者从悬崖中艰难地爬上来……紧接着你也从悬崖下升起……那光芒也随之绽放，刺眼的光芒，你卷起他，把他远远扔到一侧，然后又飞到空中，举起燃烧着光芒的宝剑劈下去……

洪亮的金属碰撞声……威严的天神……神与神的战斗就在我面前发生……我知道了你是谁……

Tyrael……最大的天使……灵魂的主宰者。

我站在门口呆呆地看着这一切，梦境变成现实……现实和梦境……我想起了冬夜中的酒馆，那个地狱之门开启的晚上……我想起了……昨天的梦……

那个人仍然在挣扎……在低喃……高呼……他的动作疯狂……他已经被束缚了亿万年……从世界之初开始……我看着他，突然心神不能自已。他似乎在呼唤我……他在用他的魔力呼唤我……

我不由自主地向前走，跨过火墙，面前是一条残破的吊桥。

这条吊桥是通往石柱的唯一道路……但是它高悬在空中，下面是滚滚的红色熔岩……吊桥残破不堪，有的踏板已经消失不见，扶索也在燃烧着。我慢慢地走向他……火焰中的骷髅幻化出人的面孔，伟大的魔法导师……Tal Rasha……他的面容狰狞可怖，不停的扭曲……那是无穷的痛苦，贯穿整个时间的痛苦……难道他一直在忍受这种痛苦……从整个宇宙的时间开始之前……

"救我…………救我…………解放我……"

那声音一直在我耳边回响……我看到他的胸口插着一块散发着黄色光芒的石头……那就是我昨天在梦中看到的……灵魂之石……

"求求你……将我解放……快……"

我犹豫着伸出手去……握住了那块石头……然后……

"不！不要那样做！"

你的声音远远地传来，你是在阻止我……你在警告我不要那样做……但是已经迟了，我拔出了灵魂之石……

我拔出了它。

剩下的事情我仿佛是在梦中感受的，我感觉有一股强大的力量将我托起，那是你，你把我举到半空……

"愚蠢的人！你太无知了……你知不知道你的行为已经让黑暗的力量散布到世界上！由于你的举动，破坏之王 Baal 已经被释放……没有人能阻止他……你

无法想像你刚才对这个世界做了些什么！”

我……做了些什么……

“现在，你马上到东方的Kurast城中去，那里会有一道光芒之门在等待着你，你一定要想尽办法进入那光明之门，带上灵魂之石，到地狱的熔炉，毁灭他……”

我依稀记得你的话被Baal疯狂的攻击打断，你的光辉之剑掉入岩浆之中……你和他战斗……激烈的战斗……黑暗与光明……但这与我无关……我还能有什么选择……

我逃走了，依照你的指示，我离开了Lut Gholein……孤独地走向遥远的东方城市——Kurast

第四章 地狱之歌

我依照你的指示，Tyrael，踏过了平原和丘陵，我衣衫褴褛，脸上充满倦容，但是我仍然在向东方前进。我经过村庄和城市，那里的人们奇怪地看着我。面对那些嘲讽的眼光，我只能默默祈祷……可怜的人们……他们不知道他们将会面对什么……

漫长的时间从我身边流过，我找到了那宏伟的神殿……Zakaru……它高高地矗立在我的面前，年代久远的黑色石头似乎也在嘲笑我。

我的面前是黑色的门，我推开了门……

酸腐的气息扑面而来……那是经历过无穷岁月的气息，夹杂着灰尘……我迟疑了一下，摸摸胸前的灵魂之石，踏进了黑暗之中。

我在黑暗中摸索前行，地上的东西令我踉跄不已，但是我仍然向前走去，我记得你的话，Tyrael，我要找到光芒之门。我一层一层的下行，在神殿的最低层，我找到了那所谓的……光明之门

但是……

我还是来迟了。

我看到了，也许是世界上，最黑暗的集合……

我面前是一个大厅，大厅里火光摇曳，三个人……我不知道该如何称呼他们……他们站在一起，面对着面。

我曾经的伙伴，黑暗的流浪者……还有在Lut Gholein里看到的Tal Rasha……我所解救和释放的恶魔。在二人上空漂浮的……是那拥有强大力量的恶魔……那最后的憎恨之王……Lord of Hatred……Mephisto……

你呢？那时你在哪里？Tyrael……你在什么地方……

他们三个人互相看着，无尽的黑色从他们的身边散发出来，卷曲着散开，他们身边的……那发着黑色光泽的门……

我不知道会发生什么，那是我无法想像的东西……我躲在墙壁后面，呼吸几乎停止，那是恐惧……深藏在我心中的恐惧……

接着Mephisto开口说话，那声音……就象是从千万里外传来一样……

“我们三兄弟终于都集聚在一起了……”他说，“就让地狱之门打开来庆祝我们的胜利吧，让那地狱之门为我们开启吧……”

他伸开双臂，喊声在大厅里回荡……

“让那邪恶的力量永远主宰人间……让天空降下地狱之火……让海水永远沸腾，水变成血……让黑暗回到这里！”

之后……我看到了最难以置信的景象……

地狱之门，那扇门发出黑色的光芒……那光芒在流动，不停地流动。无数痛苦的灵魂……他们在嘶吼……他们似乎在努力冲破地狱的牢笼，但却始终被那扇门禁锢着，他们不停地流动……不停地流动……他们……张着嘴，好像在呼唤些什么，但我永远听不清……那声音太大，太绝望，我根本……不敢去听。

突然整个世界剧烈震动，黑暗之门放射出一道绿色的光芒，那光芒直指天空，在光芒里旋转的……是无数人的遗骸，他们在旋转，好象一场风暴，最后绿色光芒消失，一切都回归沉寂。只有远方传来的呻吟仍然在继续……地狱的呻吟。

我的同伴……流浪者，他全身在震动，突然他用手抱住了自己的头，痛苦地大喊起来……这种声音，我曾经听到过一次……在那噩梦的深处……地下的宫殿……

它跪在了地上，双手扶住地面，他的身体仍然在颤抖……他的身体……好像在发涨。

奇异的光亮……从他的长袍中透出，迸射……很多尖刺……粗大的刺……袍子被他的身体撑了起来……那不是我的同伴……

我终于知道了，他是潜藏在那流浪者身体里的……Diablo。

Diablo……他一直在那名流浪者的体内，他在酒吧里召来了地狱的亡灵……他和我一起走过那浩瀚无边的沙漠，为了释放他的哥哥——破坏之王Baal。现在摆脱了禁锢的魔王又来到了这里……他们准备再一次的把黑暗和恐怖洒向人间……

"现在，我的兄弟……真实的时间来临了，属于我们的时刻……Diablo，摆脱你现在的可怜肉体，复现你的真实……出现吧，Diablo……Lord of Terror……"Mephisto的声音再度响起。

Diablo，庞大火红的身躯，恶魔一样的尖刺和尾巴……邪恶的眼神……它慢慢的走下祭坛，每一步都令大地一阵阵颤抖……尖利的爪子踏过沉积的尸骨，亡灵也仿佛在哭泣和呻吟……它就那样的，一步步走向黑暗之门……然后，好像是被融化一样……他就那样穿过去了。

我呢……躲在角落里的我……我浑身发抖……黑暗好像雾一样……我摸索出藏在我胸口的灵魂之石……它在我的手中散发出黄色的光芒……但这光芒，已经太黯淡了。

后记

Marious愚蠢的行为使魔王重生，而在最终时刻他也没有能力用手中的"灵魂之石"重新封印恶魔。那一段旅行让Marious的灵魂接近崩溃，他最终在疯人院中度过了他最后的时光。邪恶虽然复活了，但人类世界却并没有为永世的黑暗所笼罩，这自然要归功于那神秘的无名勇士。现在就让我们向这位伟大的英雄致以崇高的敬意吧。



Diablo 安装 800 天纪念

"所有RPG游戏的最精彩部分都是要你自己来设计和创造的"——neo Diablo是在我的计算机上保留时间最长的游戏，到写本文的时候，它在硬盘上的时间早已经远远超过了800天。

我也想不清楚，为什么这个游戏对于我居然有如此长寿的魅力，使得我平均每隔1.5个星期就要来玩一次，选用角色的经验值已经超过了一亿两千万，所有魔法都已经练到了极至，但是仍然一次又一次地义无返顾地杀入地下城，去和那些形形色色的怪物撕杀。

顺便声明一下，我是从来不用修改工具的，主要原因是我不会用。本文记录的是我在这800多天里所产生的各种莫名其妙的想法、感受、经历……我有一种奇怪的感觉，就是在游戏原来的基础上，这些想法、感受、经历构成了一个新的游戏。就好像一个孤独的小孩子，在自己玩积木的时候，居然可以赋予堆积木这个游戏以各种故事背景，从而形成一系列的新游戏。

我去过Battle.net，也通过modem进行过对战，但更多的时间里，我是在地下城里孤独地历险。那是一个让人寂寞得几乎疯狂的世界，杀戮，杀戮，不停的杀戮，各种方式的杀戮……我现在大概明白为什么会有那些古怪的想法产生了。

铁匠们的阴谋

在村里和我打交道最多的人就是铁匠。说心里话，我很羡慕他的工作。铁匠大概是村里最富有的人，我在地下城里出生入死弄来的那些装备大多数都被他巧取豪夺走了。有很多顶级装备，都被他以原价的25%收购了去，而过不了多久，你就会在他的铺子里看到这些宝贝在以原价销售。这两年多来，保守估计，这个死胖子也从我身上搜刮和盘剥了几百万以上。如果他是在网络上经营的话，他的财富大概早已经超过了Microsoft的天才儿童。不过因为我是村里唯一的买家，因此如果我不去买新

装备的话，他的绝大多数财产就是库存而不是现金。如果他不尽快清仓处理这些东西的话，等我uninstall这个游戏的时候，他就什么都得不到了。

尽管我经常去铁匠的铺子逛，但是很少请铁匠来帮我修理东西的，因为我是魔法师。绝大多数敌人在看见我以前就已经报销了。只有少数几次凶险的经历，那些会隐身的怪物突然成群地出现在我身边，让我损失惨重。那几次，我的盔甲、盾牌、头盔都遭受了很大的破坏，于是就又让铁匠赚了好几万。

我和铁匠之间是赤裸裸的金钱关系，没有什么感情。他让我觉得自己不过是一个盗墓贼，每天来他那里销赃。虽然我不过是一个魔法师，但我对于商业机会是有着异常的敏感的，这从我早期的勤俭里就可以看出来。我很看好铁匠的铺子，因为它的地段好，是距离时空之门最近的建筑物。如果可以翻修一下，再增加一些诸如快餐、冷饮一类的服务的话，保证可以赚钱。我正在起草一个商业计划。

特别是随着玩家们的等级不断提高，金钱和装备都已经不再是稀缺资源的时候，就更有必要随着市场环境的变化改变经营策略。在我可以进入最难的hell里面以后，我就发现钱是非常不值钱的东西了。随便杀死一个怪物，都可以得到三五百银子，可能比初级的时候在一层里得到的还要多。我的装备也是在铁匠那里都买不到的罕见的高级货，打折以后都可以卖好几万。因此，我现在只是杀戮，看见钱也不捡，看见装备也不动心。除非可以有什么新政策可以刺激需求，让我有继续赚钱的欲



望，并大把地花钱，否则村里人就只好喝西北风了。

以上是我对铁匠有关的事情的简要回顾。在长期的战斗生涯中，一系列的事情和经历，让我有了一种隐约的感觉，就是铁匠在整个事件中扮演了一个很不光彩的角色。我每次杀死第二层的屠夫的时候，都感觉与他有似曾相识的感觉，好象在其他什么地方见过他。有一天终于发现，他和铁匠惊人地相似，甚至……就像兄弟一样(两个死胖子？)！！！屠夫的吼声里有一种隐隐的悲愤，我的直觉告诉我，这里大概牵扯了一个罪恶。

侦探们常说的一条经验就是"寻找犯罪的受益者"，因为他们是最有驱动力来进行一个罪恶的构思的。按照这个原则，我开始寻找"Diablo事件"的最大受益者。我仔细观察和接触了村里和地下城里的每个角色，一度认为，最大的嫌疑就是铁匠，其次就是帮我鉴定装备的长老。医生和女巫也有嫌疑，但他们三个的收入和铁匠比起来，简直是小儿科。我发现大概唯一的线索就在地下城门口的那个垂死的人身上，但是每次我要和他谈一谈的时候，他刚说几句就过去了。过了一段时间，特别是随着魔法师等级的提高，发现女巫的收入也很可观，所以女巫的嫌疑也大起来。那时，我又开始觉得女巫和13层以下的魔女们有相似的地方。事情越来越扑朔迷离。

后来，我渐渐淡忘了这个事情，因为毕竟这些和我没有什么关系。而且我也开始觉得，仅仅因为铁匠他们赚了我的钱就怀疑他们有罪恶，似乎过于神经质。于是，我就又恢复了平静的杀戮生活。有一天，我突然发觉，我的直觉是有根据的，但是远不止我开始想的那么简单。因为村里的每个人都有嫌疑，他们都或多或少地从地下城的存在中获得了某种利益。铁匠很可能不过是一个获益的共犯而已。我们或许可以重新分析整个事件。

村里人为了满足自己贪婪的欲望，唤醒了恐怖的魔神Diablo。他们帮助Diablo建立了地下城堡，帮助他引诱形形色色的人(包括我)来进入城堡，成为他的祭品。作为回报，Diablo许诺将把自己的财富通过这些祭品的手送到村民的手里。就在我们用出生入死得到的钱和宝物来村里进行交易的时候，村民们在修理和鉴定装备、出售各种武器、魔法书、药水的时候，他们从我们身上得到了Diablo的许诺。他们像经营一个主题公园那样维护着地下城堡的神秘与恐怖，欲望和诱惑。那些自以为是为了维护正义的沽名钓誉之士，那些为了搜寻财宝的市井之徒，或者是其他什么目的，总之进入了地下城堡的人，都成为村民和Diablo的猎物。他们和Diablo一起创建了一个以我们为目标市场的产业。

从这个意义上说，村里的绝大多数的人都和铁匠一样，是一个更大阴谋的组织和策划者。他们每个人都是凶手，但我却没有证据来起诉他们。这里的天空永远是灰暗的，因为有太多的阴魂和罪恶聚集在这个空间里。这种灰暗让

人窒息。唯一的解脱办法就是杀戮，在不断地杀戮里来忘记这个灰暗的事实。

Diablo之主题商业

这个计划我已经酝酿很久了。虽然我对村民们的行为一向不齿，但我看好这里的商业潜力。村民们虽然在我们身上赚了不少



钱，但以我的角度来看，他们远远没有发挥出这个产业的真正潜力。

我想把这里改造成为真正的主题公园，而不是小打小闹的小生意。说实在话，这些年来我在打打杀杀的生涯中也的确攒了一些钱。我一直想用这笔钱做一些风险投资什么的，但一直苦于没有好的商业企划。不过最近有一个想法逐渐清晰起来。

我首先要在村里进行一次收购活动，首选目标就是村东边的女巫的书店。因为我是一个魔法师，所以我是最了解魔法这个行业的人。我清楚的洞悉这里的利润所在，知道顾客们的购买习惯，了解产品的使用与生产流程，熟悉广告和营销的策略和技巧，因此我希望可以首先进入我熟悉的这个领域。

我想首先对这个书店进行投资，如果女巫不愿意卖掉自己的小铺子的话，我就用股权进行交换，给她20%的股份，让她进董事会，让她做首席执行官。相信没有人会拒绝这样优厚的条件。然后我就开始着手进行业务流程的重组。

首先是进行公司战略调整。一个公司首先要有一个好名字，我准备用MAGICGATHERING（魔法风云会）这个名字。之所以选择这个名字，意味着公司的业务重心要完全转移向魔法市场。根据“20%的客户带来80%的业务”的原则，我决定将主要面对魔法师市场，而现在的主营业务太不突出了。

魔法卷轴的销售一直是一个难有起色的业务。因为广大的魔法师们不屑用卷轴，特别是像我这样的顶级魔法师。事实证明，包括基督启示、NOVA这样所谓的高级卷轴，其性能价格比也并不出色。但是魔法师是必须不断地买魔法药水的，没有这些他们就活不

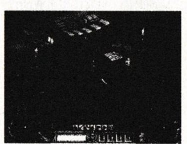
了。所以我的想法是把魔法卷轴和魔法药水捆绑销售，强行要他们购买。

不过在魔法药水方面还存在一个竞争对手，就是村子西北角的医生也在销售一种可以同时补充体力和魔力的产品。一旦我开始进行捆绑销售，那么就必然有一部分客户会考虑选择医生的产品。当然，我的确可以在初期销售魔力药水的时候捆绑免费的魔法卷轴，以保持价格的竞争优势，但我想，医生一定会起诉我进行不正当竞争。

在仔细研究了魔法师的行为特点以后，我感觉魔法师装备的售后服务是一个很大的市场。原来女巫只是进行魔杖的魔力补充业务，实际上，魔杖也需要修理服务，而这个服务一直被铁匠所垄断。为了让我的业务更完整，我将考虑将业务延伸到魔杖修理。

另外，我发现有很多魔法师（例如我），更青睐使用剑和盾牌这样的组合，原因在于这样的组合可以最大限度的增加魔法师的魔法属性，MAGIC值和MANA值都会大幅度上升。因此销售具有魔力的盔甲和武器也是一个可以考虑的业务。鉴于目前能力所限，可以考虑先做铁匠的特约代理商，等业务打开以后再从长计议。

药水只是一个经常性项目，虽然每天业务量很大，但利润却一般。利润的主要来源还是魔法书的销售。一本好魔法书的价格和一件好装备差不多。重要的是装备属于耐用消费品，而魔法书属于日常消费品。一个人的魔法最高要到15级，而一共有20多种魔法，也就是说一个顶级魔法师理论上要消耗300多本魔法书，按平均



每本10000元计算，也可以创造300万以上的收入。你可以想像，如果AMAZON可以按照轿车或者电脑的价格来销售书籍的话，他的市值早就超过微软了。因此，我将考虑让这个公司进入在线销售领域。我要让它变成村里最大的在线书店。如果可能的话，我还准备出魔法书的光盘版和俱乐部版。

还有一个市场是容易被人所忽略的。众所周知，在地下城堡里可以拣到不少魔力药水、卷轴、魔法书什么的。我考虑和地下城的有关负责人接触，和他们签署一

个一揽子协议，让他们从我这里进货，这样以后玩家杀死怪物或者打开箱子和棺材的时候，拣到的东西就是我们的品牌了。实在不行的话，我先给 Diablo 做 OEM 也行，替他们生产，用他们的牌子。

另外，广告策略也是很重要的。我考虑在时空之门出现的地方以及各个入口处设立广告牌，让玩家一回到村里或是准备进入地下城的时候，就可以看见我的广告。这些地方一定可以带来很大的流量和访问率。

以后还可以考虑出一些周边产品，例如 T-shirt、万智牌什么的。如果可以开发出 Diablo 的 Q 版模型或玩具，相信一定会有很多女浪人弓箭手会喜欢。

最后是考虑上市，发行股票。相信这样一个主营业务突出，现金充沛，有丰富概念炒做空间的的组合，一定可以连续几周涨停板。不过，因为目前公司的规模还不够，只能考虑进入二板市场。只要能够成功上市，就可以继续融资，不断进行兼并，直到彻底垄断 Diablo 里的全部产业。

我是 NPC(一)

我是地下城第四层大厅旁边小房间的守护者，那些经常来强抢我们东西、杀我们兄弟的人叫我们 NPC。

我是刚刚被调到第四层来进行防御的，以前的经历……奇怪，我一点都回忆不起来了。我一直弄不明白，为什么我们尊敬的领袖 Diablo 执意要把这些钱和药水放在这里，为什么不放在最下面。那里的大内高手应该更有实力来守卫这些东西。但是我不敢说出



这种想法，我担心被人家痛扁。有一次我问一个羊头怪，为什么头儿们要把财宝放在这里。他好像不是很愿意理睬我。因为他也刚刚调来的，本来他是应该是第五层以下的，不知道因为得罪了谁，所以就被换到上面来了。相反，有几个骷髅，那样稀松的水平居然跑到第五层。如果是我的话，早就觉得不好意思，找块豆腐一头撞死算了。我很尊敬羊头怪，因为他是我们这里水平最高的人。后来，羊头怪终于开口了。他很深沉地长叹一声，“咳，领导的事情，我们还是不要随便乱猜吧”。这是我听他说的唯一的一句话。

每天例行的巡逻、演习让人觉得很无聊，但是上面一直不肯让我们休息。他们似乎知道一定会有人来，来的是谁，来干什么……我怀疑上面是不是早就发现了类似《死海古卷》一类的预言书，所以才让我们如此费力地演习，等待传说中英雄的到来。我们这里没有领导，大家好像一盘散沙，最多是自动分成几个小组。我们觉得这种战斗力是不堪一击的。但是上面说，如果有人进来，我们就一拥而上，一起拿家伙砍他、剁他、捅他。好象很威猛，感觉很爽，但是我总觉得那好像黑社会的作风。而且这种战法是否有效，我很怀疑。这种密集的队型，如果对方用大面积杀伤手段来对付我们的话，我们……我们……

“乌鸦嘴!! ”旁边的那些骷髅一边往木桶里钻一边呵斥我，“你就不能说一些吉利的话？”我看见门外边还有一个骷髅钻到棺材里，进去的时候还拿了好多钱。他们在哪里弄到这么多钱？

“不要说话，有情况！”外边有人压低声音说。

我缓缓地隐到窗户旁边的死角里。不知道为什么，我感觉这样才安全。我还在想刚才那个骷髅拿钱的事情。为什么头要把钱放在这里呢？这不是便宜了那些自以为是的英雄们吗？在我心目中，头是完美的化身，他这么做一定有他的道理。他一定是在采取诱敌深入的策略，让那些傻瓜们一步一步地往鬼门关里走。但是如果我们采取坚壁清野的策略不是更好吗，再派一些大内高手来，御敌于国门之外，那样的话，头企不是更安心。

我重新想起《死海古卷》的问题。一定是这样的，头一定有另外的目的，让那些所谓的英雄经历这样一种仪式以后，再杀了他。就好像让熊发怒以后再取熊胆一样。我真应该狠狠地给自己几个耳光，因为我怀疑头……

“警报解除——”英雄直接往第五层去了。有人好像都要笑出来了。英雄到底长什么样呢？我们还从来没有看过呢？“听说是个漂亮的美眉”，桶里的骷髅说，“箭法好准的，不好惹啊……”“如果能看她一眼，让她给我签个名，就是死了也愿意……”旁边另一个桶里的骷髅说。“我可不想死，为了一个女人就这样，真是不值得。何况，一个舞刀弄枪的女人有什么可爱的？”我冷笑。“呸！你哪里懂得美？”桶里面好几个声音异口同声地说。

一天就这样过去了。好像英

雄们已经不愿意一层一层地探索了,他们好象发现了其他的入口。那么我们存在的意义又是什么呢?没有人管我们,只是日复一日地巡逻、演习。

这就是我们的宿命吗……

我是 NPC(二)

"警报解除——"

我猜测英雄们一定又是直接进第五层了。我向窗户外边瞥了一眼,又看到那个棺材里的骷髅。他从哪里弄的钱呢?

突然,一阵骚动。"英雄杀进来了!!"有人大喊。怎么会?他们不是直接去第五层了吗?"我听说工程部前几天刚刚改建了第五层的工事",旁边埋伏在桶外面的骷髅小声对我说,"好像把入口也挪地方了"。一定是这样了。英雄把第四层的入口当成第六层的入口了。该死的工程部!这回他们可看我们的笑话了。"是漂亮美眉吗?"桶里的骷髅问。"都什么时候了,你还有这个心思"。大家恨不得把这个土瘪掐死。

这次来的好像是一个战士,我听见弓箭射在盾牌上的声音。相信很多人都听到了。如果是战士就好办了,只要大家一起冲上去,一阵砍杀,不信他不死。大厅两旁的弓箭手们很卖力地进攻着,第二批弟兄已经冲上去了。看见已经有人躺在地上了,惨叫不断。

突然,从大厅中间发出一种很怪的声音,好像是闪电的声音,但是远比闪电恐怖。整个大厅的空气都在一起振动,到处都是一片白光。旁边一个骷髅跑到窗边去看,结果突然飞进来一小束闪电,他当时就被击碎了。我本能地闪到死角里。

"快撤,是魔法师——"有人在喊,声音才发出一半……

是一个高级魔法师。从刚才的攻击判断,一定是用了 chain lighting。我自言自语地说,听见墙外有人低声地笑了。是羊头怪!他在窗户外边。他熟练地在大厅里面跑着,躲避着闪电的攻击。chain lighting 是有攻击死角的。

他成功地跑到魔法师身前,用狼牙棒狠狠地击中了那厮。魔法师呻吟了一下,然后突然发出了一个硕大的火球,只听一声爆裂,羊头怪捂着胸口慢慢倒下了,血顺着身体淌下来。

魔法师傲慢地转过身,看着我在的这个屋子。我看见他右手拿着宝剑,左手拿着盾牌,是一种典型的武士组合,我们的训练科目里从来没有提到这种情况,我迅速在头脑里想对策,但发现只是一片空白,甚至连呼吸都有困难。

他一步一步地走近,绕过门口的棺材,打开了门。

我防御的这个房间到处都是木桶,其中有的就是炸药。如果对方太贪心的话,一定会炸得他很爽。门口还有一个箱子,里面是机关。只要他一带开箱子,就会有一支箭飞过来,正中他的后心。而且,屋子里还有好几个训练有素的黑骷髅。

魔法师打开了箱子,但是没有动静。然后他向屋子里面我在的角落走来。一个骷髅想从门口逃出去,突然一支箭飞过来,正好射在他头上。又是工程部!当时他们来安装的时候,还许诺如何如何……结果居然是这种烂东西,竟然杀了自己人!

魔法师用宝剑向一个桶狠狠地砍过去,结果引起了一连串的爆炸。我祈祷把这个家伙炸死吧……火光以后,我发现屋子里只有我和魔法师了。又是工程部……为什么这个时候我还在埋怨工程部。

他看我了一会,转身出去了。我居然连攻击都忘记了,只是面对着墙战栗……

他为什么没有杀我,难道他是良心发现?外边又是一阵惨叫和骨骼破碎的声音。完了,我们这个部分算是全毁了。

过了好久,再也没有声音了。我走出去,看见外面的棺材还完好。里面应该还有一个骷髅吧。四周是死一样的寂静。到处是尸体和卷轴、钱币、药水……

骷髅从棺材里爬出来,若无其事地四处看。

我居然没有问他是否受伤,而是问"你的钱……"

"新来的人都会问这个问题",他好象还很镇定,"这是我们的卖命钱。因为最近钱都被工程部挪用了,所以没有钱给新来的人……我很担心你们来偷我的钱啊……"

是这样了!因为没有钱,所以就用药水、卷轴、破烂的兵器充数当粮饷……突然我对 Diablo 的崇敬开始动摇起来。这就是我们宿命吗……





Diablo2 比女朋友更好的十大理由

1. 在 D2 里没有钱可以去拣破烂来卖，但是在女朋友面前没有了 money，嘻嘻！

2. 女朋友会因为你几天没去看她而暴跳如雷，但是 D2 绝对不会因为你几天没玩它而指挥电脑用大菠萝的红电来电你，或者是让牛师傅提起菜刀来砍你。

3. 你可以随时随地用 Lance 疯狂的到处捅，却没人管你，往往还会有意想不到的收获。但是你想用某些类似 Lance 的东西去捅你的女朋友的身体时候，可能你失去的会比你得到的更多……

4. 8PP 的 Game 才是真正的游戏。但是我想绝大多数的女朋友喜欢 1 Vs 1。

5. 在 D2 里被电翻不会像在大庭广众下被女朋友扇耳光那么丢脸。

6. 当你受伤时，D2 里有 MM 可以给你补体，可是并不是所有的女朋友都会基础护理学。

7. 你可以随时随地上 Battle.net 打 D2，但是你不能随时随地找到你的女朋友。

8. D2 里没有日期，所以就没有了 2 月 14 日这个破财日。

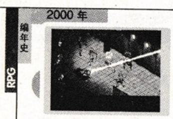
9. 你嫌 D2 吵可以关小音量，甚至关掉。可是女朋友的声音你却关不掉。

10.D2 优于一个女朋友的首要理由——暴雪永远不会为你开发你女朋友的升级补丁。Girl-Friendpatch1.06B？做白日梦吧！

公元2000年

RPG 世界





赛普拉之核
Septerra's Core

最低系统需求：
Pentium 200 CPU
32 MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：华义
发行时间：2000/1/15
设计公司：Valkyrie Studios

《赛普拉之核》是设定在一个人造的世界中。这个世界由数层的大陆所构成，彼此之间由有机体的脊椎相连结，将各壳层的动能转换成可以利用的能源，正中央则是个远古造物主所留下来的生物计算机。传说中神选之人可以利用这股强大的力量来达成一切的愿望。

背景设定很明显的有着浓厚的《最终幻想》风格：在这个世界中魔法与科技并存，科技水准之间彼此又有着惊人的差距。光是在这些不同的环境间来回旅行就是段相当让人惊艳、充满新奇的旅程。人物的绘制和服装都相当的华丽，乍看之下还会以为这是游戏机上的作品。



魔鬼英豪
Revenant

最低系统需求：
Pentium 233 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：第三波
发行时间：2000/1/15
设计公司：Cinematix

第一次看到《魔鬼英豪》游戏的玩者，多半会为那美丽的视觉效果，以及令人兴奋的游戏内容印象深刻。不过，它所拥有的特色却不止如此。本游戏的玩法类似《暗黑破坏神》(Diablo)，并含有大量的法术效果、物品种类，以及游戏场景，相信能带给玩者丰富的视觉效果。

玩者在游戏中将扮演一位名为 Locke 的复活战士。您曾经结识一名具有强大法力的战士，不过，当您开始游戏时，却成了一名丧失记忆的人。随着游戏进行，Locke 将会获得更多的能力，同时也会重新想起关于他自身的事情，包括击败曾经袭击大陆的邪恶教徒。

秘境传说
Midgard

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文/英文
发行厂商：信必优
发行时间：2000/1/15
设计公司：Barogue

传说在 Asgard 山脉里住着许多神仙，而那消失在云间的高峰中，有一个圣地。圣地里残留着一个神秘的遗迹；在一个陡峭的断崖上，有一幢华丽的大屋和一座无法看清它的底部和顶端的高塔。传说那是神仙住的地方，人们也在大屋前面建立了一座村庄。

意外的是，村庄地底竟然也发现了遗迹，于是冒险者闻风而来，让村庄日益繁荣。可惜迷宫比想象中浅，而宝物也有被取光的一天；当村庄渐渐没落的某日，一个年轻的冒险者带着父亲的遗物来到这里，只因为他的父亲在临终前告诉他：“那个遗迹是永无止尽的……这个护身符会引导你……”



仕魂

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：华彩
发行时间：2000/1/15
设计公司：Hahbjtsoft

这是一款取材于东方民族文化的动作角色扮演游戏，是韩国第一套古代幻想曲，并勇夺韩国的游戏大会原稿组第一名！游戏中，您必须通过层层的考验，并解决每个关卡内所发生的谜题与事件。最终目的是要得到最关键的八个面具的碎片，解开一切的谜题并救回母亲。



天子传奇

《天子传奇》是由谜像视觉工作室，继《风云之天下会》后，另一改编漫画的游戏续作；也是闻名于香港漫画界的玉皇朝集团第一次与计算机游戏结合的作品。据制作小组企划李明鸿先生表示，剧情完整改编漫画 1 至 41 册，而游戏则以第 6 册主角姬发受召至朝歌晋见纣王开始，至于姬发幼年时期所发生的剧情，则在游戏的过程中，分别由 NPC 角色的对话、主角的回忆来逐一倒叙。而改编漫画常遭遇到的同一时期却不同时空所发生的关联剧情，制作小组则选择以剧情动画或文字叙述加以诠释。

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：2000/1/15
设计公司：智冠



最终幻想 8

Final Fantasy 8

从《太空战士 6》开始，这一系列的游戏就渐渐的脱离了传统的神话幻想的故事背景，进入了机械文明的世界。在这款游戏中，虽然说魔法、魔女等传统幻想游戏中常见的元素并不缺乏，但是整个游戏所显现出来的现代感，以及世界观，都非常的贴近现实的社会。像是在游戏中各个国家的关系，以及所发生的事件，有许多都围绕在加尔巴迪亚国的新任大使魔女的身上。加上游戏中所出现的现代建筑物，以及科技感十足的学园，让这款游戏充满了现实社会的风格。

最低系统需求：
Pentium II 266 CPU
64MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：电子艺界
发行时间：2000/2/15
设计公司：SquareSoft

游戏的故事情节环绕在主角史克尔、他所遭遇到各种不同的人物、与日后引发出的一连串情节。在这些情节中，史克尔由原本的一位军校学生成长为佣兵，为了挽救世界而卷人远古的魔女传说中。而游戏中出现的朋友、邂逅的女孩、长久以来的劲敌、反派的角色等等，每一位的个性以及背景都刻划得非常的出色。游戏中也不能免俗的加入了两男一女的恋爱情节，但是笔者认为叙述得并不完整，反而成为剧情中最大的缺点。



异域镇魂曲

Planescape：Torment

《异域-镇魂曲》是 InterPlay 的王牌设计小组 Black Isle Studio 继《柏德之门》以及《异尘余生》两大系列后，再度与纸上角色扮演游戏霸主的 TSR 合作所精心制作的角色扮演巨作。《异域-镇魂曲》整个世界建构在天堂与地狱之间，带给人一种不可捉摸的虚无感觉，并引用启示录与圣经作为背景，因此故事中常会见到一般游戏所不常出现的神话生物或是存在异次元中的异生物。

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：英特卫
发行时间：2000/2/15
设计公司：
Black ISLE Studio

在 TSR 的设定中，整个《异域》是由许多世界所组成，每个世界都以传送点连结，在所有世界的最上界是天堂、最下处是地狱，夹处在其中的许多异次元空间就是《异域》的背景了，在这里生存的都是一些前所未见的异次元生物，不同于其它 RPG 的中世纪欧洲幻想背景，设计小组为了将《异域》的世界完整地呈现玩者面前，因此在剧情方面更是下了一番心血，不仅将《异域》的幻异的剧情完全表达在游戏之中，除了许多支线剧情外，更拥有比《柏德之门》多了二倍的剧情及对话，并加强了所有非玩家角色(NPC)的个性描述，甚至人物在每场战斗中所获得的任何胜利或失败，都会影响到该人物的成长、相貌、能力甚至信仰；且游戏中对各种族间下了相当大的功夫做平衡调整，种族及阵营之间的互相对立比《柏德之门》更为繁复，队伍中的人物因不同阵营的关系彼此之间也会有出人意表的举动。





魔法少年

最低系统需求:
Pentium 200 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:2000/2/15
设计公司:信必优

自魔王被五位勇者打倒之后，世界在勇者的统治下,人们度过了五年安定的生活。虽然整个大陆表面上呈现出一派安和的景象,可在那不为人知的角落,衰弱的魔族却正在遭受着人类的虐待,勉强在恶劣的环境下生存着。

故事的主角——蓝，和养育他的塔多斯一起生活在山中的小屋里。那里的生活条件极为艰苦,年轻的蓝在这种条件下唯一能感受到的欢乐,就是与他青梅竹马的好友"莉亚",从山麓边的村子来造访的日子。某一天,一群自称魔猎人的不速之客打破了这宁静的生活，他们对这山中小屋展开疯狂的攻击。这些人的目的是想找出魔族的残余,并将其封印,来赚取赏金。由此蓝终于知道了自己的真实身份,原来他和莉亚都是魔族的后裔。面对敌人的猛烈进攻,塔多斯舍弃了自己的性命帮助蓝和莉亚逃离了追杀。从此,解开封印的蓝,以及获得天赋之力的莉亚,踏上了替塔多斯复仇的冒险旅程。与此同时,他们也将面对比他们强大数百倍的魔猎人的领导者——勇者。

下山之后,蓝为魔族惨遭凌虐的事实感到悲愤不已。他们在旅途中一面增加伙伴的阵容,一面展开复仇的行动。但是,强大的人类的军团也让他们付出了惨重的代价。现在,寻求自由的战士们终于看到了一线曙光。一位人类的少女出现在蓝的面前,这位叫做希露菲的少女虽然曾与蓝为敌,但当她知道了魔族的悲惨生活后,逐渐改变了自己的态度。



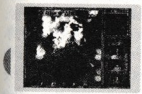
风色幻想 SP:封神之刻

最低系统需求:
Pentium 166 CPU
16MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:弘煜
发行时间:2000/2/15
设计公司:弘煜

继《魔导圣战-风色幻想》受到各方玩家的喜爱后,弘煜科技又推出了风色幻想系列的新作品《风色幻想 Special Purpose-封神之刻》(简称《风色幻想 SP》)。不过,这一次的《风色幻想 SP》不是资料片或是外传喔！它可是一套全新的游戏！

自古不变的真理:正邪誓不两立。也因此,当代表黑暗的魔王爱上了光明一方的圣女时，就注定了二人的命运终将以悲剧收场。光之王为了光之世界的存亡,举剑杀死圣女莉莉丝,并和魔王梅迪西斯展开一场恶斗，最后舍身打倒魔王并把暗之一族封印于时间与空间的尽头。

17 年后,魔王之女依莉丝在艰苦的奋斗中取得了天魔刃的力量,意欲解放被封印于时间尽头的族人,于是踏上冒险旅程。



退魔传说

Demon Spawn

最低系统需求:
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:游戏橘子
发行时间:2000/2/15
设计公司:
Trigger Soft

一把传说中无敌的痛哭之剑,一个从封印中再次苏醒的魔王千鬼死神，加上三个各负自己使命而集结在一起的破魔士，就这样在这个妖魔横行的大陆上展开了一场荡魔旅程。《退魔传说》是款与《暗黑破坏神》类似的 RPG 动作游戏,不一样的是在游戏中,玩者可以一次同时操纵三位主角，以互相搭配的方法来进行整个游戏。玩者所肩负的任务便是找出传说中的痛哭之剑,并再次将苏醒的千鬼死神封印,以恢复世界的平静。

鹿鼎记二部曲 神龙教


最低系统需求:
Pentium 200 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:2000/2/15
设计公司:智冠

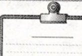
继《鹿鼎记》之后,欢乐盒又推出了续作《神龙教》,游戏的剧情依电影改编,由庞大的游戏世界(从北京城到昆明城)及支线架构、丰富事件串连而成,意图带领玩者们进入另一段滑稽爆笑的冒险之旅。

看过电影的人可能对这个故事还有印象:话说神龙教圣女-龙儿重返神龙教继承教主之位,并奉命保护平西王吴三桂之子吴应熊,前往京城晋见康熙,在丽春院巧遇韦小宝。

古灵精怪的韦小宝奉康熙之命前往云南探访平西王吴三桂谋反的证据,康熙借赐婚之名,令韦小宝护送建宁公主下嫁世子吴应熊,不料送嫁队伍却在途中遭独臂神尼袭击,神尼意欲刺杀康熙,幸得龙儿护驾,但小宝与吴应熊却被神尼所掳,小宝为求脱身出示天地会青木堂堂主令牌表明身份,并拜神尼为师,实则是为了亲近神尼之徒阿珂。吴应熊趁乱逃离客栈回到云南,与冯锡范攻占神龙教,龙儿不察因而身受重伤且中计饮下奇淫合欢散,幸得小宝相救,小宝意外获得龙儿八成功力,并与龙儿成为一对恋人。小宝借龙儿来到栖凤楼与建宁公主等人会合,冯锡范背叛吴三桂袭击栖凤楼,陈近南力战不敌被擒……



刀剑笑


最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:旭力亚
发行时间:2000/3/15
设计公司:光码

《刀剑笑》是香港知名作家冯志明先生的成名作,在港、台不仅创下惊人的销售成绩,同时也拥有不少忠实书迷。旭力亚信息为了使玩者完全体验冯志明先生《刀剑笑》的过人魅力,特别将这套武侠名著改编成计算机游戏,相信能使许多书迷朋友再次沉迷于横刀、名剑、笑三少的绝代风采中。



救世传说 NOX

最低系统需求:
Pentium II CPU
32 MB RAM
语言版本:英文
发行厂商:电子艺界
发行时间:2000/3/15
设计公司:WestWood

传说发生在一个名为 NOX 的世界中,在这个魔法丛生的大地上,却同时孕育着两种截然不同的文化:南方的人类与北方的降巫师,由于南北两方的思想体系与地理景观有着极大的差距,两方派系努力维持不稳的和平长达数百年之久!直到北方的降巫师开始入侵南方、企图拿人类的身体做灵魂实验,就此展开了令南北双方伤亡惨重的战争!战争开始由北方拥有操纵死者能力的降巫师获得暂时的胜利后,南方人类在巫师英雄 Jandor 的领导下扭转战局,一口气打回北方,获得最后的胜利!

但在三大派系都不知情的状况下,Jandor 私下放过一名降巫师的女婴 Hecubah,女孩虽然和一群食人巨妖一同长大,但从小就看到许多神秘的影像与声音,而这些神秘的影像与声音原来都是来自降巫师先祖的召唤,让她开始学习黑魔法的强大威力,在报复心的驱使之下,Hecubah 重回已经变成荒瘠的北方土地,准备找出从其它空间救回祖先,并开始准备对付人类的方法,全人类末日就要来临!



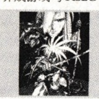
西风狂诗曲2：暴风雨

继《西风狂诗曲外传》后，同系列的新作《西风狂诗曲2-玫瑰战争》又与玩者见面了。这款游戏的场景部份，是以3D绘制再辅以2D软件修饰而成。此外，这款游戏的动画量相当惊人，不但片头及过场都有，单单是片尾动画就有整整40分钟！

最低系统需求：
Pentium 75 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：旭力亚
发行时间：2000.3.15
设计公司：Soft Max

游戏的主角是在外传中帮助希罗尼的怪侠涉伦·哈斯特。他真正的身份是番迪来建王国的王子，名叫克勒杰比。由于王国落入了宵小之手，于是他便在"英雄冢"中训练精锐的部队，希望有一天能够复兴皇室。

游戏开始时玩者将藉由战斗或特定的训练，培养这群复国的种子。之后，玩者将率领这批训练好的部队，向敌人发动攻击，此时游戏将以RSLG的型态展现。因此这个游戏的主要成分虽是角色扮演，但也包含了养成游戏与RSLG的特质。



梦幻模拟战3
Langrisser 3

在电视游乐器上颇受好评的《梦幻仿真战1&2》在跨平台发行后，游戏橘子在千禧年春季发行PC版的《梦幻仿真战3》！三代的故事是发生在四个国情差异甚远的国家中，这四个国家分别是：拉卡斯王国、里古里亚帝国、维尔达王国、巴拉鲁王国。玩者所扮演的是一位立志成为拉卡斯王国骑士的迪哈鲁特。一天，迪哈鲁特正在王国首都上空的浮游城修练，突然里古里亚帝国对拉卡斯王国发动攻击，迪哈鲁特好不容易从沦陷的王国中逃了出来，但也因此被卷入漫长的战争之中。

最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：游戏橘子
发行时间：2000.3.15
设计公司：Azora



笑傲江湖之日月神教

由"昱泉国际"所研发制作的《笑傲江湖之日月神教》，不同于以往的角色扮演游戏风格，决心采用最新3D制作技术，以拍摄一部电影的理念去尝试设计出国内空前的武侠游戏，创造新的角色扮演游戏的风格及特色，让玩者体会走到那里镜头就跟到那里的超感官享受。

最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：昱泉
发行时间：2000.3.15
设计公司：昱泉

你能想象自已就像《笑傲江湖之日月神教》里的令狐冲一样，能够随意施展招招让敌人无法招架的吸星大法、独孤九剑、避邪剑法和葵花宝典吗？你能做的不仅只是单纯的砍杀敌人，而是用心学习将不同的绝招联想起来，做出更有效率的攻击；不仅招式漂亮，连对了还会发出威力更强大的一击。游戏中还加入了提示功能，能够连结的招式会出现提示反白，只要在时间内选好招式，保证你的令狐冲招招如行云流水般洒脱出击！



守护者之剑2 伊格丽亚之章

鲁美大陆流传着一段神话，传说能够拔起守护者之剑的人，将可获得伊格丽亚女神的恩典，实现心中的愿望。男主角修特为了救回去世的未婚妻露儿，远从鲁美大陆西方的葛里斯部落来此寻找传说中的神剑。结果在途经鲁美中部的梅罗时，结识了雪丽(女主角)与柯娜，和许多新同伴……

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
64MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：2000.4.15
设计公司：TGL

乱世奇缘

最低系统需求:
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:20004
设计公司:信必优

这是一个犹如法国大革命时期的动乱背景。在那个动荡的年代下,腐败的皇室集权被自由的声浪推翻,众多王党派贵族亡命国外,王制派议员亦隐居起来。而在激进派革命家沃夫拉姆的主导下,昏庸的国王被送上了断头台。

革命虽然顺利进行,但社会上仍是民不聊生,他国也趁乱侵略。另一方面,当局也开始大力扫荡反革命势力,时局依然充满了不安因素。

在这时代当中,主角希鲁特与其搭档蒂缇来到了法姆伦,他们是以调查遗迹为业的探险者。因为法姆伦是通往各处遗迹的中心点,所以通常可以作为探险家们活动的据点。为了在这乱世中自保,探险家希鲁特与蒂缇找上了在议会中执政的沃夫拉姆作靠山。他们用威力强大的灵兵器说服沃夫拉姆为自己的探险活动提供探险资金和相关设备。而沃夫拉姆则期待着发现灵文明遗产,以复兴渐渐失传的魔法,同时巩固自己的实力与地位。

在另一方面,有一群被称为"雷比斯"的魔人,他们潜伏在社会不为人注意的角落,当时局变动之际,便开始大肆活动。这些不时出现在当权者身边,美其名曰"台面下的辅助者",但实质上却在暗地里控制当权者的意志。就在沃夫拉姆身边,也出现了两个"雷比斯"成员——梅妃特和贝曼多。

希鲁特等人在前往隐藏在"麻雀巢"秘境里的灵文明遗迹途中,碰上了神秘的梅妃特和贝曼多。他们正在追捕一个名叫库斯托尔的少年。出于强烈的正义感,他们决定营救少年以及他被魔人囚禁的姐姐榭莎莉耶,但此过程中他们又碰上了守护灵文明遗迹的少女飘缇亚。就这样,这些身份各不相同人走在了一起,他们将在混乱的时代中演绎出一幕幕感人的悲喜剧。

三国伏魔

最低系统需求:
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:协和
发行时间:2000415
设计公司:不详

罗贯中《三国演义》里的剧情可说早已为《三国志》迷或多数玩者所熟悉。如何在剧情上有所突破并创造另一种不一样的玩法?《三国伏魔》的编剧很另类的由神怪面剖析三国。三国之所以乱乃至于群雄并起,是因为天庭的七颗镇天宝珠被盗下凡间。这七颗宝珠原本镇压着妖魔也就是后来转世为人的张角,而盗宝珠的七人,就是大名鼎鼎的刘备、赵云、孔明、司马懿、曹操、吕布这七位英雄。玩者所扮演的就是当年在天庭负责看守宝珠的镇天神将,您必须与这七位宝珠盗贼一一交涉以完成搜集宝珠的任务,当然您所熟悉的三国片段也都会在您面前展开。





阎王令

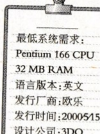
最低系统需求:
Pentium 200 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:第三波
发行时间:200052
设计公司:第三波

《阎王令》的剧情是从公元 169 年 7 月 15 日,掌管地狱的黑天鬼王发动叛乱,为了保全阎王的性命与冥界的一丝希望,阎王身边的左右护法合力将他与镇狱之宝"五官心经"一起打入了六道轮回之中……黑天为了赶尽杀绝,每年 7 月 15 日必将鬼门大开,派遣众多鬼卒到人间打探阎王的消息。而阎王残余的部众也一直暗中寻访阎王的……



魔法门8

Might & Magic 8: Day of the Destroyer



最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：欧乐
发行时间：2000.5.15
设计公司：3DO

什么？《魔法门》系列又推出新的作品了？一般玩者或许会对魔法门系列惊人的推出速度感到讶异，才短短不到两年的时间，已经从六代进展到八代了。广大的奇幻冒险世界以及庞大的物品系统、数不尽的宝藏与惊奇，一向是《魔法门》最吸引人的地方，也是该系列的耐玩度相当高的原因——现在还有许多玩者在六、七代的奇幻世界中徘徊呢！现在看看这次的新作品《魔法门8：毁灭者之日》表现如何吧！



根据以前的“传统”，结局总是会跟外星人扯上关系，八代的故事是在一个名叫Jamade的大陆上开始，由于Enroth大陆已经失去平衡，火风水土元素大地与世界之间的信道被打开，造成了世界的混乱。玩者是扮演一名黑暗精灵商旅所雇的佣兵，在Dagger Wound Island恰巧遇上了此次的混乱，必需找到强力可靠的队友，先逃离这个灾难小岛并至Ravenshore求援，将怪物及人类阵营连成一线，最后还要把各元素大地间的信道封闭，以解决这次的元素混乱危机。又是外星人搞的鬼？是的，这次的混乱的始作佣者就是创世者（外星人）派来的使者，因为看不惯世间的混乱而决定毁掉一切，玩者的任务就是阻止他的疯狂行为。





杀气冲天

最低系统需求：
Pentium 200 CPU
64MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：大宇
发行时间：2000.5.15
设计公司：八爪鱼

明朝熹宗年间，兵部尚书杨镐因在女贞族的战争中战败，遭到灭门的惨祸，而杨家唯一的活口就是那位贪玩的杨孤鸿！在当时名为“乌鸦”的神秘组织却将杨孤鸿培育成为一名出色的杀手，而渐渐长大的杨孤鸿却一心一意地想要找出灭门的凶手！

这是一款传统的武侠角色扮演游戏，《杀气冲天》的故事是以明朝末年的乱世为游戏的开端，玩者可以选择杨孤鸿、黑鹰、杨少华、杨飞曼四人做为杀手，也因为玩者可以选择四位主角，游戏提供了可让四个玩者同时进行游戏的网络联机功能，和单机游戏不同的是，玩者除了要选出自己的角色外，还要选出敌方的角色，接着，游戏中所有的场景都会开启，并且没有任何任务，一场敌我双方厮杀就此展开！



西风狂诗曲3 基督山恩仇记

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：不详
发行时间：2000.6
设计公司：SOFTMAX

从副标题我们就可以感受到中古世纪的气息。主角希罗尼·班史顿在成婚的前夕，却遭昔日亲密战友构陷入狱，他的父亲虽贵为领主贵族，但碍于教会势力在帝国拥有不可侵犯的“神圣”权利，为了拯救爱子，终于不惜发动战争向帝国宣战。希罗尼历经十二年的牢狱之苦后，在帝国革命组织“哲彼尔·番勘”的协助下，他成功越狱，为了探察好友和爱人何以一夕之间背叛于他，更为了抵抗教会势力与恢复帝国的宁静，于是踏上暴风岛寻找创世战争时期，“黑太子”所遗留下的复仇凭借——“阿修罗魔剑”。



柏德之门 剑湾传奇

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文/英文
发行厂商：英特卫
发行时间：2000/5/15
设计公司：
Bioware Corp

自从 Black Isles 复兴了"被遗忘的国度"，为 RPG 的爱好者开启了《柏德之门》，至今仍有众多玩者身陷广大的剑湾地区（Sword Coast），沉迷于充满挑战的升级之路，尽管许多人都还没玩完这个游戏，它的资料片《剑湾传奇》就上市了。

《剑湾传奇》其实就是在《柏德之门》的剑湾大地图中加入了一些全新区域，新的地图补足了过去的空白地带，可说是更为丰富完整。此外新片将经验限制部份提高到了 161000 点（约为 9 级），玩者将可以施展更多高级的魔法和神术。再加上更多的支线任务、更多的新怪物、较合理的操作设定……这表示玩者又可以练个过瘾了。



匕首雨 2 之战斗神塔

最低系统需求：
语言版本：英文
发行厂商：不详
发行时间：2000/6/15
设计公司：不详

此款《匕首雨 2 之战斗神塔》是一个第一人称的角色扮演游戏，在游戏里，您所扮演的是一位为了证明自己有资格成为帝国警卫军的成员，而进入战斗神塔参加测试的英雄。战斗神塔原本是由一群从帝国战斗巫师中，选出法力高强的巫师所看守，并设七大试炼等着您的挑战，如果您能战胜他们，就能加入军队，成为帝国的精锐。

在神塔中，您永远不会疲劳、也不需要睡觉。然而当您进入神塔后，却发现负责守门的巫师已死去多时，拾起他遗留在身旁的两张卷轴来瞧，才了解到这里已经遭逢大难，原来里头有叛国者做敌军的内应，使得神塔轻易地被占领，并被改造成炼狱，而帝国的处境也变得岌岌可危了。此时您明白死亡的阴影早已笼罩在您的四周，这里的挑战也变成生存之战了。

红泪

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：信必优
发行时间：2000/6/15
设计公司：Barogue

焰帝，一个能自由操纵火焰的魔族，一头美艳红发的她和清纯可人的妹妹命姬一直扮演着守护女神的角色，焰帝用她强大的火焰魔力击退侵犯人民的妖魔，而命姬则保护人民免受瘟疫和疾病之苦。

但是，在 800 年前，没有人知道为什么焰帝突然杀害了自己最心爱的妹妹命姬，还准备把世上所有的一切都熔化在她愤怒的火焰之中，这时，出现了四个少女，她们用"红色秘石"的力量将焰帝封在"炎之宝珠"里。但随着时间的流逝，秘石与宝珠竟然都不知去向……

800 年后，玩者所扮演的帅哥主人翁－飞雷，以有"退魔圣拳"之称的天孔拳传人身份出现在这个世界当中，一段以"红色秘石"为中心的爱情冒险故事就此展开……



中华英雄

最低系统需求：
Pentium 200 CPU
64MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：2000/6/15
设计公司：亚博克

还记得去年智冠推出的，由香港漫画大师马荣成的作品，所改编成的游戏——《风云》吗！现在智冠科技也即将发行同是马荣成作品的《中华英雄》！

游戏是从华英雄于清溪镇父母双亡流落海外开始，一直到华英雄与无敌的生死约战结束。在游戏的战斗模式中，有着各式各样在漫画中出现的著名招式，像是：从华母学到的"白家剑法"、剑圣传授的"四季剑法"、在大战无敌中领悟的"中华傲诀"等等，都能让玩者使用！在《中华英雄》中所有发生的剧情方面，原著的大部份剧情没有删减，玩者可以透过这套游戏重温"中华英雄"的漫画故事，没有看过漫画的朋友，也可以从中体会原著的精彩之处。



异度空间
Cybermercs

最低系统需求:不详
语言版本:不详
发行厂商:圣教士
发行时间:2000/6/15
设计公司:Azora

2114年的地球所有资源都已耗尽。大气圈的严重气象异变,以及剧烈变动的气候变化,使得地球表面没有生物可以活存。可预见的第四次的冰河时期即将来临。因此人类开始加速研究宇宙航行的方式。过去移民最大的困难就是恒星间的移动方法,但是有一些科学家已经研究出了利用恒星间的扭曲地带来开发宇宙航路。第一次移动的行星界是NK467恒星界,因这地方的年龄和环境与地球相似,其中尤其是四大恒星特别与地球相似。许多国家派来的科学家在这地带开发了宇宙殖民地。殖民地内的生活规律而有秩序,没有战争与纷争,几近于人类心目中的乌托邦世界。可是地球上的犯罪集团以及腐败的政府官僚,再次想要统治这新世界。这种恶劣的行为,引起了新世界人民的反抗,但却失败了。战败的革命军在被押解到地球的途中逃走,并在小行星地带劫掠地球军。但是不知为何第六殖民地忽然被具有强大威力的不明生物攻击,并在短短的时间内就摧毁了人类文明。

在第六殖民地被攻击后,指挥官Zork曾经派了一军团到当地勘查并了解状况。结果全军覆没,现在Zork公开征募佣兵以便对抗异形的入侵。一个曾经是人类文明新希望的乌托邦,如今已经变成了鬼域。玩家可以扮演四个起始属性不同的佣兵来进入这个世界。





吸血鬼 千年隐藏

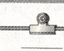
最低系统需求:不详
语言版本:英文
发行厂商:不详
发行时间:2000/7/5
设计公司:
Nihilistic Software

看过柯波拉的《真爱不死》、安·莱丝的《夜访吸血鬼》吗?西方文明对于吸血鬼向来又爱又恨,爱的是它永生不死的超人形象、无奈的宿命;恨的是它的邪恶嗜血,电影、文学作品的表现如此,计算机游戏也不例外。这款由Nihilistic Software制作的《吸血鬼:千年隐藏》,是由美国"白狼"(White Wolf)公司的畅销纸上RPG"黑暗世界"系列改编而来,在游戏中玩者将扮演一个名叫克里斯多福(Christof)的基督教骑士,因为受到吸血鬼的诱惑与袭击,而变成不死怪物,英勇的战士从此陷入良知与兽性的冲突当中,受尽煎熬折磨,为了停止这种天人交战的痛苦,克里斯多福必须先击败神秘强大的吸血鬼王……

《吸血鬼:千年隐藏》的故事从12世纪的东欧展开,主角的私人恩怨、吸血鬼的种族之战将由此延续至20世纪。从中古世纪的维也纳、布拉格古堡到伦敦、纽约当代的摩天大楼,计有数百个由3D建构的场景,玩者从中可以感受到设计小组特意营造出来的诡异风格,呈现一种介于写实与迷幻,崭新的视听经验。



神兵玄奇



最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:第三波
发行时间:2000/7/15
设计公司:大点

自古以来,"兵器"始终有着极度的神秘色彩,削金断玉,甚至隐藏了许多神秘的故事。这部黄玉郎老师正在连载中的漫画——《神兵玄奇》便是以重现兵器的神威而生的一部故事。

暗黑破坏神 II
DIABLO II

最低系统需求:不详
语言版本:英文
发行厂商:
BLIZZARD
发行时间:2000/7
设计公司:
BLIZZARD

在天使与魔族间的千年战斗中,双方都付出了惨重的代价,但没有一方可以获得绝对性的胜利。在漫长的僵持中双方决定暂时停止直接的战斗,而改为以人类世界的各王国人民的倾向来决定胜负,败方将完全的退出这人类的世界……

在动乱中,魔界的三大巨头虽被信仰光明教义的 Horadrim 部族封印在 Soul Stone 之中,



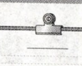
但是凡人的力量根本无法真正的消灭这三大黑暗魔神,所以封印也只是让人间可以获得暂时的喘息。来自黑暗的威胁仍然没有从人类世界当中被真正根除……

随着时间的推移,掌管恐惧的魔神 Diablo 把握时机从沉眠中觉醒。虽然他的力量尚未回复到以前的巅峰状况,但是却让西方大陆的国王 King Leoric 沉入永远的恶梦当中,瓦解了整个王国,并占据王子的身躯。但在准备让整个王国人民沦为黑暗的奴仆时,出现了一位不知名的英雄,杀到教堂的最深处打败了他,并将封锁住他灵魂的 Soul Stone 封入自己的额头,让自己的灵魂与 Diablo 永远地斗争,长埋于教堂之下。

数十年过去了,这位肩负神圣使命的无名英雄并没有就此永远地封印 Diablo 的力量。岁月流逝,他的努力最终失败了,Diablo 再度的从破损的 Soul Stone 中苏醒。这一次,他的行为更加疯狂。他准备让他的两个兄长 Mephisto 与 Baal 同时复苏,并让东方大陆的人们陷入永世诅咒与恐惧……



兽神世纪



最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:第三波
发行时间:2000/7/15
设计公司:加亚

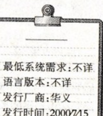
RPG 游戏的基本要件:魔族、人类,而且几百年前一定要发生过人魔的大战争,然后在人魔战争结束之前,最终的勇士或是最终的大魔王一定会留下一个后代,但是……

在《兽神世纪》里,这个后代就是魔王巴鲁克斯的儿子布莱德,不幸的是,勇者为了封印巴鲁克斯而放出圣心之石的力量,结果,圣洁力量就像辐射线一样,一不小心也照到了一旁魔族管家索尼怀里的魔王之子一小小布莱德,原本充满邪气的魔之子此时魔气四散,而且居然全身充满圣光!

索尼带着布莱德在一个隐蔽的小岛上居住了十几年,此时一股新的魔力在东方开始异动,索尼一直没有忘记将人类赶尽杀绝的大业,于是驱使着毫无魔力的布莱德去寻找散布在世界各地的魔族力量,以魔族之子的身分统治世界。



创世启示录
Langrisser



最低系统需求:不详
语言版本:不详
发行厂商:华义
发行时间:2000/7/15
设计公司:HICOM

蒸汽技术的时代来临后,贵族与平民的阶级差异却没有因而有所改变,贫富差距越来越大。这时候出现了信奉古代神和魔法,叫做"降临教团"(Adventanity)的宗教集团,到处传播神会降临在世界上、会铲除贵族、拯救他们、开创新的世界,很多平民成为降临教团的成员。降临教团利用魔法请来了神,但是因为力量不足,只请到了神的肉体,他们想要制造出一种利用人的灵魂来控制神肉体的精神体。在此过程中虽然牺牲了很多小孩,但最后降临教团成功的做出一个以艾美(Amie)的小女孩作成的精神体。但政府派了军队去讨伐,艾美利用瞬间移动脱身而逃,然后见到了亚撤(Acher)。

政府会放过他们吗?接下来,您就要展开冒险了……



幻想纪元

Fancy Century

最低系统需求：
Pentium II 233 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：2000/7/15
设计公司：奥汀

本游戏的世界是一个被四面巨大石壁包围起来的封闭空间——净土。传说这四面禁断之壁是神为了保护生命，让净土免受外界的侵扰所制造的。由于对于禁断之壁外的世界完全一无所知，人们对禁断之壁可说是又敬又怕。而且那些大胆挑战禁断之壁的勇士都无一生还，因此禁断之壁外还有没有其它的世界？可能只有神才知道了。

不过，人类虽然无法越过禁断之壁，却在其中挖掘出许多超出现有文明的“古文明”遗迹。这些遗迹并不是古老的建筑，而是一些超文明的机械工具，尤其几十年前在东禁断之壁中出土了许多文献，使得古文明的研究突飞猛进，并让人类历史的演进开始有了突飞猛进的变化。此时，游戏的主角流浪剑士——菲利克斯·凯斯特，在一个偶然机会里邂逅了女主角克莱儿·亚斯德，使得一段充满冒险的旅程就此开始了。

No Photo



日劫



最低系统需求：
Pentium 200 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：2000/7/15
设计公司：Digitoy

由 Digitoy 所设计的一款动作角色游戏，游戏的故事以一段“后羿射日”的动画开始，被后羿射下的太阳魂魄堕入魔道，让人间变成充斥着猛虫精怪的炼狱。

动画结束之后，玩者开始准备进入游戏，展开一段拯救人间的冒险故事。



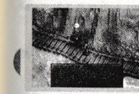
霹雳奇侠传

之清香白莲素还真



最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：大宇
发行时间：2000/7/15
设计公司：大宇

自从 1999 年所上映的布袋戏电影《圣石传说》将布袋戏推上最高峰后，大宇信息也推出一款以素还真为主的角色扮演游戏——《霹雳奇侠传》，而制作这套游戏的制作小组，正是之前广受玩者欢迎的经典角色扮演游戏——《仙剑奇侠传》的制作小组！游戏剧情取材自有“五车书”之称的编剧大师——黄强华先生的原著，并由《仙剑奇侠传》的企划改编而成的游戏剧本，而秦假仙正是游戏的串场主角。游戏的主要剧情是开始于 180 年前的武林皇帝清香白莲素还真出场大显神通，一同揭穿白骨灵车之主宇文天的身分，和脱俗仙子谈无欲一同联手共创武林十大名人榜；计破霹雳门，铲除黄山八珠联，歼灭金臂会，智斗天下第一智的欧阳上智！



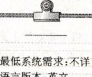
新绝代双骄 2

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：2000/7/15
设计公司：宇峻

在《新绝代双骄》的故事里，剧情发展到江小鱼打败了活阎王后，被恶赌鬼轩辕三光救出。但是故事可还没结束呢！在《新绝代 2》里，玩者可以选择扮演花无缺，从移花宫出发，开始行走江湖；也可以接续一代江小鱼的剧情玩下去，并自行决定是否将一代最后的存盘传送到二代来。



No Photo 引魂者



最低系统需求:不详
语言版本:英文
发行厂商:Infogrames
发行时间:2000/6/16
设计公司:Infogrames

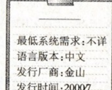
“引魂者”是一款画面颇具风格的角色扮演游戏，其故事是发生在一个名为 Rathenna 的魔法大陆上，战争英雄 Berek Silvermane 消灭了大陆上最邪恶的统治者 Dark Warlock，将整个 Rathenna 统一起来，开创了大陆上的和平时代。Silvermane 并不想让自己成为 Rathenna 的独裁者，所以他和大陆上最有名望的五位贵族合作，一起组成六人最高议会(League of Six)，共治天下，开创了 Rathenna 的黄金时期。好景不常，六人议会中的五位贵族在一次魔法的实验中，不小心创造出通往异次元的空间门，让恶魔得以通过此门入侵 Rathenna。恶魔的第一个目标就是附身在六人议会的成员中，希望藉此夺取 Rathenna 的统治权。它们成功了，更不幸的是，恶魔之首 Skorn 正是附在 Silvermane 的身上。

恶魔使整个 Rathenna 变成了它们的第二个故乡--活地狱。然而在 Skorn 手下有一位大法师 Horath，他良心发现后决定拨乱反正，联合了其他两位大法师，希望能找到一位具有魔法天赋的好手协助他们一起推翻 Skorn，最后他们发现了一位年轻的天才法师，也就是后世俗称的 Harbinger。Harbinger 运用强大的法力消灭了 Skorn 及其党徒，但是自己也离奇失踪了。群龙无首之下，整个大陆分成三个帝国，而 Rathenna 不久后便进入有史以来最悲惨的黑暗时期。三个分裂的帝国不久之后相继分解，等到最后一个帝国被邪恶女王攻破后，Rathenna 大陆已经是个僵尸横行、不死生物四处盘据的悲惨世界了。

游戏中玩家所扮演的是一位年轻英雄 Madrigal，您抱着一颗雄心，一心想拯救 Rathenna 大陆，让它回到黄金时代的光辉。



剑侠情缘 2



最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:金山
发行时间:2000/7
设计公司:
金山公司-西山居

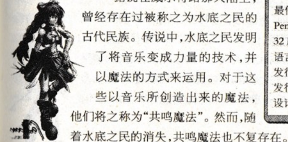
南宋末年，宋金交兵之际，峰火连天，民不聊生，两国关系更是每况愈下。南宋名将张如梦及金国国师之女南宫彩虹，曾尝试过以各种方式，也无法力挽狂澜，解救天下苍生，最后只好避走大漠，过着与世无争的日子，并产下一子——南宫飞云。

在江湖榜上排行第三第四的张如梦及南宫彩虹的调教下，南宫飞云的文韬武略都是上上之选，唯一美中不足的就是缺乏历练。为让爱子能真正成为一名顶天立地的大侠，双亲终于忍痛让南宫飞云独闯江湖。

一个身怀绝技胸中满腔热血的懵懂少年，他会遇上什么样的奇人异事？为什么他会碰到连宋帝都要敬他三分的长歌门门主柴嵩，还有一个美若天仙的女子——燕若云是如何左右整个中国历史的发展？这些人和事对南宫飞云日后成为一代奇侠又有何影响？



新英雄传说 5 海之槛歌



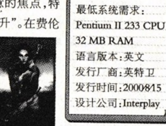
最低系统需求:
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:协和
发行时间:2000/8/15
设计公司:FALCOM

据说在威尔特路那大陆上，曾经存在过被称之为水底之民的古代民族。传说中，水底之民发明了将音乐变成力量的技术，并以魔法的方式来运用。对于这些以音乐所创造出来的魔法，他们将之称为“共鸣魔法”。然而，随着水底之民的消失，共鸣魔法也不复存在。



冰风之谷
Icewind Dale

这款以《柏德之门》引擎制作的系列外传，在《柏德之门 2》上市前成为大家注意的焦点，特别多的战斗更让大家有机会“步步高升”。在费伦大陆北方的冰天雪地，玩家必须清除所有接踵而来的危机，解开重重迷团，拯救费伦大陆。



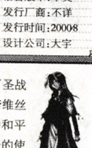
最低系统需求：
Pentium II 233 CPU
32 MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：英特卫
发行时间：2000.8.15
设计公司：Interplay



新天使帝国 3D

长久以来，在爱斯嘉大陆上并存着“瓦尔克丽”与“拉那格”两个国家，尽管他们具有共同的信仰，属于同一个种族，但实际上他们之间却处于对立的状态。经过了漫长的战争，人们似乎已经看到了了和平的曙光。没想到野心勃勃的“拉那格”女臣“索莎尔丝”竟串通其妹“玛莎尔丝”施展魔法篡夺了帝位，同时“拉那格”的人民也被两姐妹变成了嗜血成性的杀人狂。如此一来，迫使“瓦尔克丽”帝国为了求得自保，再次举起了圣战旗帜。战争已经爆发，但“瓦尔克丽”的第 111 代女帝维丝塔为了两国的人民，决定要和“拉那格”达成长久的和平协议。经过讨论，决定派遣妮雅担任与“拉那格”和谈的使节。现在我们的故事开始了，和平是否能降临这片大陆，就要看各位的表现了。

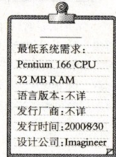
最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：不详
发行时间：2000.8
设计公司：大宇



No Photo

炼金术士玛莉
Atelier Marie

玛莉是萨尔布鲁克王立魔法学校中炼金学院的学生。她那大而化之与漫不经心的性格，使她无论做什么都只有失败的份，是学校创立以来最差成绩纪录保持者。老师给玛莉五年的时间和一间店铺，要她以魔法法力制作出一件作品，如果她能够成功，老师就承认她是炼金术士。



最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：不详
发行厂商：不详
发行时间：2000.8.30
设计公司：Imagineer



柏德之门 2
Baldur's Gate 2: Shadows of AMN

玩家们期待已久的《柏德之门 2》终于上市啦！让我们来看看这个角色扮演巨作如何再创系列的颠峰吧。

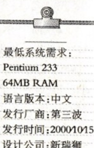
最低系统需求：
Pentium II 233
32 MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：英特卫
发行时间：2000.10.15
设计公司：Interplay

《柏德之门 2》的故事发生在遥远南方的一座小城，而游戏开始时，主角是处于刻意设计的绝望状况之中：主角与少数他最为亲密的朋友都被掳走，被一位名叫 Jon Irenicus 的强大虐待狂魔法师所监禁（他的语音是由知名明星 David Warner 所配音）。他折磨并嘲弄你，而且在游戏正式开始之前，由于他遭受对手的袭击而使你有机会挣脱。虽然这似乎有点在泄漏游戏内容之嫌，但是这只是游戏开始前 30 秒所发生的事件。之后所有事件将会急转直下，故事进行速度将让你目不暇给。



敦煌大漠传奇

北宋仁宗时代，政治腐败，边境各部落纷纷揭竿而起。而青海、甘肃交界一带的党项部落在首领李元昊率领下脱离宋朝，建立大夏，史称西夏。这一段中国历史上常见的边境与中央政府之间的脱离叛逃，就成为《敦煌—大漠传奇》的故事背景。

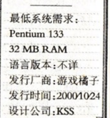


最低系统需求：
Pentium 233
64MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：第三波
发行时间：2000/10/15
设计公司：新瑞狮



龙机传承3

玩者将扮演一个初出茅庐的年轻人赛里斯，在旅途上他遇见了清纯姑娘帕蒂、妖精鲁米娜、及武道家米丝蒂，于是三女一男的大冒险就此展开。



最低系统需求：
Pentium 133
32 MB RAM
语言版本：不详
发行厂商：游戏橘子
发行时间：2000/10/24
设计公司：KSS



炼金术士艾莉

继玛莉热潮后，原作公司为开拓不同视野，延请名画师山形伊佐卫门为续作《炼金术士艾莉》做人物设定，意图以其拿手的清新风格，构筑出艾莉的广大风貌。

最低系统需求：
Pentium 166
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：不详
发行时间：2000/11/10
设计公司：TGL



新倚天屠龙记

传奇色彩浓厚，人物刻划细腻的《倚天屠龙记》不但是许多金庸迷的最爱，也是改编频率相当高的一部作品，历年来不断的被搬上大小屏幕，自然也成为计算机游戏的最佳题材了。

《新倚天屠龙记》基本上将忠于原著的故事情节，尽量不做大幅度的修改，游戏的整个重心将放在主角张无忌的身上，故事是从无忌的父母自杀身亡后展开，玩者将历经孤苦辛酸的童年、奇遇不断的少年，到为情所苦的青年时期。值得一提的是，在小说中，张无忌的三角恋情并没有很明确的归宿，然而在游戏中，您可能就必须替他做个"爱的选择"了。

最低系统需求：
Pentium II 233 CPU
64MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：2000/11/23
设计公司：
龙卷风工作室

轩辕剑3外传 天之痕

妖星崩裂，魔界降临。太古五神器，真能阻遏神州天劫？

最低系统需求：
Pentium II 233
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：大宇
发行时间：2000/12/6
设计公司：大宇

故事的开始……



《轩辕剑参外传：天之痕》故事，发生在《轩辕剑参》之前 150 年前的中国。时代是中国的隋朝。北朝名君隋文帝，在派兵消灭了南朝陈国后，结束了中国南北朝几百年来长期之分裂局面。陈国遗民悲痛祖国亡灭，在公元 601 年，集结了数万兵马，兴兵反抗，意图复兴故国。隋文帝立即下令平乱，然而让陈国反抗军讶异的是：朝廷的平乱部队竟然只有 20 人不到之兵马，而为首之人，竟是一位年仅 10 岁之少年！这位身披斗篷的神秘少年，以一把神秘的"黄金之剑"，在仅仅一击之间便将数万陈国反抗军马一瞬消灭殆尽、灰飞烟灭。神秘少年与天下无敌之黄金剑(轩辕剑)威名，自此令所有人闻之色变，再也没人敢起兵反叛朝廷。

16 年后，隋炀帝时代——男主角陈靖仇奉师父之命，踏上寻找传说中五样中原上古神器之旅。陈靖仇是陈国后裔，在襁褓时代隋朝四处搜捕陈国遗族时，他的师父陈辅牺牲了自己的孙儿，冒险将陈靖仇替代救出。陈辅将自己复国的愿望，全落在幼小的陈靖仇身上(陈靖仇之名，即是「靖北虏，复国仇」的意思)。由于 16 年前历经那场惊心动魄之噩梦，师父深知自己绝对无法敌过那位手持轩辕剑的神秘少年，所以决心改换方式，开始四处寻找传说中能让人获得天下之五样上古神器——伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜、女娲石，打算收齐它们，以它们的力量来复兴故国。

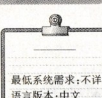


《天之痕》故事，就随着这场艰辛的复国之旅，逐页展开。



新神雕侠侣

据了解，《神雕侠侣》和《笑傲江湖》的开发工作几乎是同时进行，当《笑傲江湖》决定以全 3D 的方式进行，《神雕侠侣》却计划以另一种更精致的风格呈现。也许会给我们带来更多的惊喜？



最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：第三波
发行时间：2000/11/25
设计公司：昱泉





最终
幻想



最终幻想系列简史

公元 1987 年，一间叫做史克威尔的日本的小型游戏软件设计公司出现了危机。他们非常需要一次能够让自己公司在游戏软件界曝光的机会。这家公司从成立以来，一直都在做一些小型的游戏，在任天堂的红白机上发表。这样的工作虽然不至于饿死，但是毕竟不是长治久安的法子，他们需要一次奇迹！于是当时该公司一名重要干部阪口博信就开始思考，他想：为什么不做一个像竞争对手艾尼克斯公司做的那款勇者斗恶龙《Dragon Quest》一样的游戏呢？

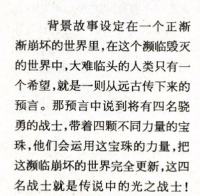
《勇者斗恶龙》可是现在市面上最风靡的游戏之一，我们可以从它的角度加以改进，做出属于我们自己风格的游戏啊！于是，史克威尔公司就将所有的金钱，人力物力都投注下去，孤注一掷，倘若这款游戏不卖座，阪口博信一干人等立刻回家啃老米饭！就在这样大的赌注之下，做出了这款游戏。在任天堂的红白机上，以突破当时容量的 1megabit 大容量卡匣发表上市。史克威尔将之定名为最终幻想《Final Fantasy》，照字面解释就是“最终幻梦”，意思里面似乎就充满了“若是此片不成，史克威尔将成幻梦”的悲壮豪情。

接下来的事就不用多说了，当《最终幻想》大成功之后，随之而来的二三四五六七八代可是换来更大的成功啊！到《最终幻想 VII》上市时还创下一项新纪录，就是全日本在 48 小时之内售出 300 万套，这可真是空前的成功！而《最终幻想 VII》更在全世界的市场上缔造了 600 万套的佳绩，也使得史克威尔一跃成为世界知名的跨国企业。想当初《最终幻想》背负着模仿勇者斗恶龙的阴影，一直到《勇者斗恶龙》系列与《最终幻想》系列望尘

莫及，这条路还真是漫长啊。今天,《最终幻想》系列已经成为品质和流行的代名词,现在就让我们经由深入的剖析,从各个角度来了解《最终幻想》的成功历史吧。

《最终幻想》

在最终幻想的全系列作品中,最被重视的就是身为作品核心的故事剧情,以及角色们所身处的世界架构。而这款打头阵的第一部作品又是这整部作品的首作,其剧情虽然比起之后的所有系列作品简单许多，但是若和《勇者斗恶龙一代》只有“保护可怜的公主殿下”、“杀掉可恶的邪恶龙王”这种简单剧情相较,《最终幻想一代》可就复杂许多了!



背景故事设定在一个正渐渐崩坏的世界里,在这个濒临毁灭的世界中,大难临头的人类只有一个希望,就是一则从远古传下来的预言。那预言中说到将有四名骁勇的战士,带着四颗不同力量的宝珠,他们会运用这宝珠的力量,把这濒临崩坏的世界完全更新,这四名战士就是传说中的光之战士!

然后在游戏开始之后,玩家便进入几个基本的小任务之中,像是拯救被绑架的公主、唤醒沉睡已久的妖精大王、安抚瞎了眼的可怜老巫婆、将抢夺王位的假冒者逐出王城等等等等。当完成这些小任务的时候,一件大任务便漫天盖地的席卷而来,原来造成天地崩坏的主因就是四只魔兽。这四只魔兽是由形成世界的元素化身而成的,一个叫做乔斯的魔王控制了四元素所生出的魔兽,他想将时间扭曲,达成他邪恶的阴谋。

这些出生在两千年前的魔兽们极欲取回它们的力量，所以它们将一名叫做克兰的骑士送回两千年前的过去。但没想到这名叫做克兰的骑士竟然取用魔兽的力量变成了魔王乔斯,而乔斯打算利用这新得到的力量前往现代……但是光之战士们阻挡了它邪恶的阴谋。战士们穿越时光,在乔斯完成它的计划之前将它制服,成功的消灭了所有的痕迹,从此之后人间又留下了一个新的神话。

有很多玩家对于这款游戏中所谓的“两千年时光轮回”这种逻辑感到疑惑。怎么乔斯是从克兰回到过去变成的？魔兽又在现在又在古代？不过不要紧,同样的疑惑也发生在游戏制作的伙伴们身上,毕竟这是个连制作人都搞不太清楚的谜啊。

《最终幻想》的我方角色

玩家就是扮演这光之四战士。从游戏开始到结束,伙伴都不会变更。伙伴们可以自由的选择职业，这些职业就好象一盘大杂烩一样，各种样式一应俱全。拥有如坦克车一般强健肉体以及安全感的好伙伴就是战士，但是他的装备可也贵的吓人。武道家是个徒手攻击的强人,强劲的生命力和速度使他像发电机一样可以倚靠。小偷是速度与敏捷的能手,但是体力与防御力便不怎么行了。红魔导士身怀多种魔法,在初期时的冒险令人信赖。相较于红魔导士的博学,黑魔导士和白魔导士就专精多了。黑魔导士可将攻击用的黑魔法用至炉火纯青,给敌人迎面痛击。白魔导士则把辅助的白魔法练的无与伦比,给伙伴最大的扶持。而到游戏中期以后,每个职业都可以升级。像战士变成骑士,魔导士变成法师等等。在这里介绍一个值得推荐的好组合,就是战士加武道家，再配上黑白双魔导士,这样在面对各种敌人时,都能达到平衡。

《最终幻想》的敌方角色

首先出现的当然是前文所提到的四元素魔兽了。立奇是个不死的魔怪,浑身上下白骨尽现，它可以运用所有大地的元素，是地元素的魔兽。住在火山的岩浆中，多手的妖女卡莉可以运用所有的火元素攻击你。在海底的神殿中隐藏着的阴郁魔兽叫做卡肯,它是水之魔兽。而在空中不停的旋转,拥有掌管空中城堡的权利的魔兽,就是帝亚门。当然,最不可缺的邪恶角色,就是那万恶的大魔王乔斯,也就是四魔兽的控制者。

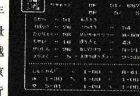
《最终幻想》的系统

《最终幻想》带来整个角色扮演游戏的生态变化。它将新的回合制战斗系统导入,我方在右,

敌方在左，角色像马莉欧一般有着大而清晰的动作，一目了然的战斗场景更使战斗有了新的感觉。而这款游戏的内容更融合了许多不同文化背景的神话人物，使得日后的许多游戏争相模仿。还有它的魔法结构也突破了旧的传统，以公用的魔法点数来使用魔法，而且魔法还可升级，总共从一到八级，依照使用程度而提升，更是创了先例。

《最终幻想 II》

一个名叫巴拉米凯亚的邪恶王国处死了四名少年的父母。这些背负着血仇的孩子们加入了反抗帝国的地下组织，用他们所有的力量与帝国作对，企图推翻帝国。在冒险的过程之中，许多伙伴牺牲他们的生命，为了保护这些少年们。少年们的力量越来越强，而且越来越接近邪恶的核心。伙伴中有人背叛，也有人弃暗投明，到了末了，才发现并不是帝国的本身在制造恐怖，而是来自于一个更大的邪恶力量---黑暗之云。



《最终幻想 II》我方伙伴

这四位充满理想抱负的青年分别是佛列尼、盖、马利亚还有雷恩哈特。他们加入以希尔达为首的反叛军里，之后的旅程中，他们陆续不断地遇见许许多多来自各处的伙伴们。仁慈的魔术士保罗，世界第一的飞贼神偷戈登，逃家的王子卡许翁，还有制造飞空艇的机械高手希德，还有许多为了伙伴丧失生命的，像是女海盗蕾拉，龙骑士，贤者敏武，这些人都是帮助主角们斩断帝国高压控制的功臣！

《最终幻想 II》敌方角色

巴拉米凯亚，邪恶的帝国。帝国皇帝是个轻信谗言的货色，而且自从他从鬼门关走一遭回来之后，他更联合了地狱里的邪恶皇帝-黑暗之云一同来搅和这个人间，弄得乌烟瘴气，哀声载道。当然帝国皇帝与黑暗之云就是本游戏的两大敌人。可是我方的同伴，强而有力的雷恩哈特也在游戏末了时变成敌方的黑暗骑士，向我方进行攻击。幸亏其适时醒悟，回转至我方阵营，才未造成巨大伤害。

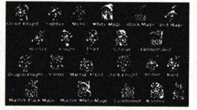
《最终幻想 II》的系统架构

这款《最终幻想 II》承续了一代以来的传统，也造成了史克威尔之后奉行多年的一个常规，就是以故事为重的游戏和以系统为重的游戏时常穿插出现。无疑的，《最终幻想 II》的系统乃是独一无二的，诸如武器的熟练度，扬弃等级的升级方式，只有在史克威尔的另一套知名游戏《复活邪神》里出现过。这套系统的好处就是玩家可以玩好多次，尝试各种不同武器的技巧。此外最终幻想系列最知名的角色“路行鸟”也是在二代开始登场喔！

《最终幻想 III》

来自乌鲁村的四个少年掉入一个大洞之内，在大洞里发现了风之水晶的神殿。风之水晶告诉他们，他们是被捡选的四名少年，他们要像以前的光之战士一样，肩负着将光明与黑暗的平衡恢复的大任。在经过一连串的战斗，打倒许多邪恶的势力之后，他们取得飞空艇，离开了所居住的漂浮大陆…坐在飞空艇上，这才发现原本所以为的世界，只不过是漂浮在一望无际的汪洋上的孤岛。

他们再度展开冒险，在一个叫依拉的人的帮助下，他们借用水之水晶的力量将泛滥的大水退去，原来的地表重见了天日。在登上水晶之塔后，遇见了一个企图挑起世界混乱的巫师——残得。残得原本是个法力高强的巫师，但因着欲望而堕落，在传说中，它可就是这世界的祸乱之源。但是在打倒残得之后，四少年才发现原来所有的阴谋都是来自于残得背后的黑手——黑暗之云。



于是四名少年战士勇闯黑暗世界，在那里他们遇见了与他们极为相像的暗黑四战士，他们不但阻挠光之战士的行进，还将沉睡的黑暗之云完全唤醒，但是终究邪不胜正，黑暗之云被打败，和平重新降在这块大陆上。

《最终幻想 III》我方伙伴

主角是四名少年，他们有个奇怪的职业名叫“洋葱剑士”，也许是他们还不成熟的意思吧？在他们的旅程中，有许多帮助他们的伙伴，像是飞空艇制造专家席德，沙

森国公主莎拉，还有狄许，他可是世上有名的冒险专家！当然还有帮助他们找到水之水晶，使大陆从水中重现的依拉，在中央大陆遇见的王子奥斯，它可是萨隆尼亚国的王子！还有两名威力强大的魔术士杜迦、乌涅。这些人都在故事中帮助主角们，是可信赖的伙伴。

《最终幻想 III》敌方角色

在史克威尔的《最终幻想》系列作品中，似乎好象有这么一个通例，就是所谓的魔王并不是你所见的那个魔王，真正的魔王藏在最高的地方，操纵着整个故事和主角的命运。他会差遣手下不停地妨碍主角们，而主角一定必须将所有敌人打倒，才能得见这位主谋者。像这款游戏中的残得，他原本是杜加、乌涅的伙伴，都是高强的法师，但是因着一件奇怪的事件之后就变成残暴、凶恶、充满计谋。其实残得是遭到来自黑暗世界的魔手–黑暗之云的控制。当然这黑暗之云就是在这款游戏中十恶不赦的浑蛋了。

《最终幻想 III》的系统

这款游戏中有许多地方和《最终幻想 IV》非常的像。当然它的美术风格更是大大的超越了前两代的作品，在音效音乐方面更是将任天堂红白机的音效芯片使用到了极致。角色们并不是只有一种成长方式，因为这游戏采用了和一代很相像的系统“职业升级系统”，这套系统让玩家们可以任意地将角色安排到自己喜欢的职业，不同的职业等级还可使出不同的招数，使游戏更多变化。当搜集到一定的职业升级点数时，还可以将职业升级，越来越精进！

《最终幻想 IV》

赛希鲁，暗黑骑士，巴隆王国赤之翼飞空艇团团长。他对于国王下的指令颇有微词，因为在几个月之内，他们已经连续攻击了许



多不相干的城市，目的就是为着巴隆王要的水晶。他离开故乡执行国王的密令，但是国王其实是想借着这次的事件要他的命。

大难不死的赛希鲁开始浪迹天涯，却遭到王国内的水晶收集大臣戈鲁贝沙的追杀，这戈鲁贝沙是个能操纵风火水土四魔怪的可怕角色。赛希鲁在旅程之中经过蜕变，将自己暗黑骑士的所学完全抛弃而成为帕拉丁(光之骑士)。

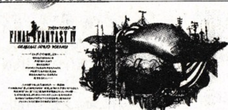
可是此时戈鲁贝沙已经获得了地上的四颗水晶了，但是赛希鲁还没完全输！还有另外四颗水晶藏在地底，就是黑暗的四水晶！可是每次的行动都遭到戈鲁贝沙的阻挠，而且水晶都遭抢走。就在看来要输的时刻，一艘沉睡在海底的魔导船浮出水面！魔导船带着主角一行人上达月球，在一群古老的月住民帮助下，他们终于找到这万恶的根源，就是那和时间一样古老的魔王–佐马斯。

《最终幻想 IV》我方伙伴

这款游戏中有许许多多让人喜爱的角色，他们的独特性和个性都是历代角色扮演游戏中顶尖的。角色设计者成功地塑造了他们的一切，让他们在大多数玩过这片游戏的玩家心里留下强烈印象。

主角赛希鲁，是一个虽然身为暗黑骑士但心却渴望光明的人，当然在游戏中他也付出相当代价转职成帕拉丁(光之骑士)。赛希鲁的儿时玩伴，和赤之翼飞空艇团并称巴隆双手的龙骑士团的团长–凯因，是一个时常被操纵的人物。他性格孤僻，而且他的情人罗莎也离他而去，所以精神才容易衰弱吧。罗莎是和赛希鲁与凯因一起长大的女孩，虽然早已和凯因有婚约，但却情不自禁的喜欢赛希鲁，是个为爱追寻的白魔导士。

莉蒂亚是个爱哭的小女孩，但是在日后的磨练中，也长成可以信靠的召唤士。特拉是个年纪颇大的贤者，虽精通黑白魔法，但是年纪太大，早就忘光了，是个爆笑老头。柔弱的诗人基鲁巴德虽然攻击力不强，但是他能用竖琴弹出美妙的乐章安抚伙伴的伤痛。杨可是功夫高手，来自东方的武术国家，辫子和八字胡是他的正字标记。帕洛姆和波洛姆是一对双胞胎兄妹，这对兄妹各自修习黑魔法与白魔法，虽然调皮，却在实战上大有帮助。



希德是巴隆国飞空艇团的技师，全世界的唯一的飞空艇专家，当他用放大镜观察敌人时，任何妖怪都逃不出法眼！艾吉是忍者国的王子，他的投掷技巧可是一流，伤害力也大。月面管理者夫斯亚，他可是个有大能力的魔导士，最后为了正义而牺牲。这些伙伴们与赛希鲁紧紧相系，在故事的进行中彼此照应，交织成这个游戏最重要的剧情结构。

《最终幻想 IV》敌方角色

你可曾见过一个极为低级，下流，爱说无聊的笑话，做事阴狠，狡诈，诡计多端，而且还跟正义的主角有血缘关系的魔王？我相信你没有，笔者打了这么多年的角色扮演游戏也没见到过。因为这个叫做戈鲁贝沙的角色是经过史克威尔的编剧苦思才写出来的大变态。他可真是够特别的，甚至到最后还为了打倒真正的魔王而牺牲生命！弄得人难以恨他，在重要的时候竟然自己就死了，也没有办法以他的血来悼祭被他整死的伙伴，而主角还认他，叫他一声老哥！真是让人气炸了，更恨戈鲁贝沙背后那只黑手了。

游戏中的四魔兽并不单单只是戈鲁贝沙手下的鹰犬，也不仅仅只是主角旅程上多次出现的绊脚石，他们的出生可是大有来头的唷！古代诗人但丁着有《神曲》一书，而在这本书里，就形容了一些地狱魔兽的形貌，所以他们的造型和型状可都是出于此处的。

当然还有大魔王佐马斯啦，它在不知道多少年前就被封印在月球冷硬的表面下，可是它可怕的魔力还是外泄，让戈鲁贝沙丧失神智而被控制，为它寻找水晶……其目的当然是解开佐马斯的封印！而当赛希鲁使用戈鲁贝沙死前留下的水晶原石让佐马斯完全解放之后，就是与之最终决战的时刻了。佐马斯的圆形是一团恶烂的肉块，长了白森森的尖牙，会使用天地都向后狂飞的超巨大伤害技，老实说，真的很难对付。

《最终幻想 IV》的系统架构

这款游戏将一个全新的系统加入了角色扮演的世界，就是所谓的"时间流动战斗系统"。这个举动给回合制的战斗带来了紧张与刺激，而且增加了更多致胜的变量。每个角色在战斗时除了生命值之外多了一条叫做"时间"的量表，当时间表满的时候，角色便可以发动攻击，那么速度快的角色攻击回数多，打击的点数也跟着增加。每个人除了一般攻击和使用道具之外还多了一项自己的特别技，和自己的职业有关系。例如白魔术师萝沙有祈祷，诗人基鲁巴德有唱歌等等，让玩家对于角色在战斗时的个别感更重，于是在角色加入时与离去时更动战斗的策略。

《最终幻想 V》

许多枚陨石从天上坠落下来，击中地面。于是一名冒险家、一个公主、一个女海盗、还有一个丧失记忆的老头便开始了旅程。他们寻找着拥有超自然力量的水晶，在尝试许多错误之后，他们终于发现陨石是来自于异世界！原来在这个世界的某处有个通向异世界的信道，也许连到宇宙中的某处也说不一定。他们进入信道，渐渐接近事件的核心。在异世界里，他们遇见了邪恶的爱克斯狄斯和他的鹰犬基加美修。也碰见了传说中强而有力的战士们-晓之四战士。

四战士是三十年前将作乱的爱克斯狄斯封印起来的功臣，但是这个行动也花掉他们大部分的力量，岁月荏苒，晓之四战士早已不复当年勇姿。丧失记忆的老者葛拉夫为了大家牺牲了自己的性命，其孙女古露露旋即加入替补乃祖之位继续冒险，遇见了爱克斯狄斯，而且一举将其消灭……爱克斯狄斯死了吗？没死！他不但没死，还将异世界与现世界合而为一，大陆与大陆相溶，城市和城市相交，所有的人事物都挤到一块儿！接下来爱克斯狄斯还运用"无"的力量，将许多城市挖成无底洞，仿若人间炼狱！但是当他们解开八样封印的神器之后，态势整个反转，他们冲入爱克斯狄斯制造的空间之中，和他大战一番，结束了他的邪恶之路。

《最终幻想 V》我方伙伴

巴兹是个浪迹天涯的旅行者，他和他的座骑-波可-一只黄毛大眼的陆行鸟到处探险，只要是

有财宝的地方就有他俩的身影。蕾娜公主是个虽然外向好动，但却因着父亲泰康王去向不明而心怀忧伤的女孩。她叛逆的性格让她离开城堡去找寻父亲泰康王的下落，而在路上遇见了巴兹。蕾娜失散已久的姊姊法利丝是一个将生命完全投注在大海的女海盗，爽朗而粗野的模样使她看来根本不像个女孩儿……丧失记忆的老头葛拉夫是个乐天派，即使面对大难也可以开口说笑，连他的孙女儿古露露好像也遗传了他的性格……

在石头上不断旋转，无法自己翻身过来的爆笑海龟是贤者吉多，它提供不少有用的情报。晓之四战士在队伍进入异世界时提供了极大的帮助，隐居山中的仁慈狼人库尔加将帕兹的剑术引出，让他能使出其父多鲁坎的心眼剑，这才知道巴兹之父多鲁坎原来和狼人库尔加都是晓之四战士的一员。杰沙和队伍中的葛拉夫则是晓之四战士的另外两名，他们都是国王出身，杰沙王还提供了许多的武器和战略，而队伍在葛拉夫的城——巴鲁城中获得很好的招待。森林中的小精灵莫古则是以“库波！库波！”的叫声欢迎队伍到来，这些伙伴们都是队伍不可或缺的帮助，对剧情也有重大影响。

《最终幻想 V》敌方角色

一提到敌人，就不得不先提到基加美修，他可是从角色扮演游戏有史以来史无前例的怪敌人——无赖、低级、爆笑、死缠滥打。一开始他出现在长桥攻防战，不停的来骚扰你，打了又跑，跑了又来，而且每次还讲一大堆无脑的臭屁话，让观众实在是哭笑不得。而且他一次比一次强，最后一次他出现时，已经被爱克斯狄斯施了增强肉体的魔法，他手上拿着一把石中剑，很臭屁的家伙前来挑衅。但是最后他才发现石中剑是假的，爱克斯狄斯只不过拿他当一个拖延时间的弃卒……

大魔王爱克斯狄斯，他的名号可是来自于一个恐怖的字根“Exceeding Death”，意思是“终极的死亡”。当然他的行事为人也如同他的名字一样，给人带来无限的恐怖。残暴不仁、无法无天可是他挂在胸前的胸章！他诞生在一棵树里，一棵邪恶的树。最后他回到那树，取用树的力量，发动“无”的攻击。在遭受“无”的攻击的范围内，所有人事物都化为乌有，虚空的虚空。但是他的野心似乎也就像“无”的空间一样，不管装进什么仍感觉虚空……

《最终幻想 V》系统架构

直到今日仍有许多太迷在怀念当时由《最终幻想 V》所带来的高度游戏感。而这游戏感最主要来自于这游戏精心设计的“职业转职系统”。“职业转职系统”以往在一代和三代都出现过，但是从来没有这样有弹性，灵活的叫人想把它们全部都练出来！一开始主角只有几个职业可以选，像是平民、红魔法师、小偷之类的。随着剧情而得到水晶碎片，每片碎片里都隐藏着新的职业，一共有 22 种之多！每个职业有其特殊的职业特性（像是黑魔法，白魔法，武士二刀流等等等），而职业特性可以转化成特技，每个特技有不同的修练点数。玩家在战斗时除了拿到角色的经验值之外，还可以一起修练此职业的任一特技，练成的特技即使你转职成其它职业仍然可以继续使用，很方便的！如此一来就能将许多不同种类的职业特质集中在喜欢的人物上，做出和龙骑士一般跳跃的魔法师、穿重装甲的武道家，拿二支超强攻击力大剑的骑士……战斗变的超有趣，想要一直不停的练！

《最终幻想 VI》

这世界一千年前，发生了一件大事。地面上发生了人与幻兽的大战，血流成河哀鸿遍野。至此



人族将幻兽打倒，把空间的信道完全封闭，所有的幻兽都化为魔石……这件事史称“魔大战”。在魔大战结束一千年后的现在，一个叫做蒂娜的少女成为新兴帝国的魔导士。她那高人一等的魔力是帝国用她的最好条件。但是在一次行动中，蒂娜遇见了被冰封的幻兽，想起了她的过去……于是她逃离帝国，加入反抗军，共同对抗帝国皇帝和他疯狂的手下-凯夫卡将军。蒂娜在旅程中间了解她同时拥有两族的血统-其父为幻兽，母亲是人类。但此时发狂的凯夫卡找到传说中创造世界的三斗神圣像，想要将其力量释放，用以征

服世界。就在和凯夫卡大战时，三斗神力量被释放出来，世界于是崩坏。

天崩地裂之后，世界上所有大陆都漂离原位，海洋干涸、气候突变。人类数目锐减，野兽愈发凶猛，这个世界越来越不适合人类居住。地面上兴起了一个新兴宗教，以凯夫卡作为教主，凯夫卡造了一座耸天的巨塔，在上面自称为神，以他的魔力统治世界。伙伴们从世界各地再度加入，分成三队登塔，冲到凯夫卡的面前。

《最终幻想 VI》的剧情实在是很难在这短短的简介中一次道尽。不过不管如何，相信您从如上的叙述之中，已经能够窥见这款游戏的剧情大略了。在这款游戏之中有许多接触人性的题材，都是过往所有游戏未曾提及过的。史克威尔让游戏随着玩家们长大，虽然碍于超级任天堂的卡匣容量限制，还是将剧情完整的披露出来，带给玩家应有的感动。

《最终幻想 VI》我方角色

这款游戏有许许多多的人物，但是很奇怪的是却没有个像主角的角色……几乎所有的角色都可以在某些事件中被忽略或者不参加，如果真要挑出一个像主角的角色的话应该算是蒂娜吧？这样的情形特别在世界崩坏之后最为明显，玩家只需要拿到飞空艇就可以直接捣向凯夫卡的老巢，不必再寻找其它的角色。但是这样做可能会使你漏掉一大堆的额外剧情，这些剧情会让角色的背景和个性更为明显，同时还有许多好用的宝物可以拿！

蒂娜在这款游戏之中似乎是最跳脱事外的人物。整款游戏之中只见她不停的烦恼，在她的身世和她身上所潜藏的魔力交战，为着自己幻兽的血脉困惑。在她的故事之中，最动人的地方就是当世界毁灭之后，她不愿意加入队伍去打打杀杀拯救世界，她宁可选择在一个孤僻的小村里当孤儿院的保姆，可是当日头骤变，她知道她要先将凯夫卡除去，世界才会有和平。所以也毅然决然加入了。

世界第一神偷洛克（更正，是宝物猎人），是一个富有情感的

男子，他的恋人瑞秋在几年前的一次事故中过世，于是洛克浪迹天涯，要找到可起死回生的神药来救活他的爱人。在实验室出生成长的魔导婴儿——赛利丝将军，是一个完全不懂爱的人，因为从小被以机械式的教导长大，但在加入之后，也开始寻找自己的人性。菲加洛城的马修是个发狂练武的肌肉派，艾得迦则是个轻浮的泡妞大王。但实际上艾得迦和马修可是打死不离的亲兄弟，也是时常拌嘴的吵架搭档，他们为队伍带来不少欢笑。原野上的小野人卡呜，是个被人遗弃在原野里，在野兽的抚养下长大的小孩。

多马城的侍卫长——铁血骑士凯炎是一个忠心为国的臣子。但是在凯夫卡的毒计之下，城中的所有人都因为水中渗入剧毒而暴毙。凯炎失了他的王国、他的家人和亲友，与凯夫卡结下不共戴天之仇。

赛查是世界上最好赌、最敢赌的赌徒，同时也是世界唯一的空中赌场的经营者。他人生的座右铭就是——永远不放过可以一博的机会……谁知道是赢是输呢？

史特拉哥斯是个来自莎曼莎村的老魔术士。有点健忘的他却对于敌人的技巧能记的非常清楚，可将之转化为己身的攻击方式。史特拉哥斯的小孙女丽鲁姆是个才华洋溢的小画家，她的画技和早熟早已非同年的孩童可及。

全身漆黑的暗杀者-影，他是一个孤寂的沉默男子，不多说话，没有人知道他的过去，只有一只叫做拦截者的狗是他的伙伴。甚至有传言说他连自己母亲的喉咙都割得断……真是恐怖。想用大水淹没敌人，用山崩落石砸敌人？没问题！只要派遣可爱的同伴莫古上场就一切搞定，库波！雪人乌玛洛和模仿者高高是游戏中隐藏角色，等你去找唷！

召唤兽在这款游戏中被称做魔石，是幻兽们的结晶体，还有一个曾经加入而后离去的英雄-雷翁将军，玩家可在游戏中操纵他

一段时间。此人非常强悍且又具有个性。可惜过一会儿他就被凯夫卡打死了……玩家中还曾盛传雷翁将军没死,可以重新找他加入哩!但是证明那都是谣言,不足采信。

《最终幻想 VI》敌方角色

帝国皇帝是一个无趣的男人,他除了统一世界之外一切都不感兴趣。但是这不也是一个角色扮演游戏中的皇帝该做的事吗?不管如何,在游戏的前半段他被凯夫卡夺取皇位之前,所有的阴谋都是借着他而发的,也带着玩家一步步进入事件核心。

凯夫卡将军打破了前面五代以来的传统——幕后黑手论。以前一直都是以幕后黑手操纵大局,以代罪羔羊来对主角们行养手,可是这次凯夫卡打破常规,他自己本身就是邪恶计划的全部。他的邪恶势力和主角们一同成长,直到后来他篡帝国皇帝之位,取得三斗神的神力,将世界陷入混乱与毁灭的绝地。然后他再以神力向世人显现,无耻地自称是光明正义的化身,要做这世界的救世主……他的成长轨迹可见一斑。随着故事进行,他的力量和他的无耻也随着增长,好几次遇见他都未能取他狗命,在他的奸笑声中让他溜走,下一次出现又比这次更强许多!这角色的魅力也就来自这个地方……一种让人恨得牙痒痒的魅力。同时他的造型也是一绝,衣服穿着很有一套,什么红的绿的花的都有,头上还戴了一颗红球,真是怪异的打扮,在许多玩家脑海里留下深刻印象。

《最终幻想 VI》的系统架构

这一代的画面,无疑是所有平面做图的角色扮演游戏中画的最好的。音乐音效也几乎是超级任天堂的极限了。而在这一代里,史克威尔公司提出了更新的"魔石装备系统",魔法的修得是根据身上装备的魔石而来,连召唤术也是一样。于是玩家就有了更多的选择与变化,虽然职业不能变换,但是魔法的效果却是人人可以习得的,只要加以审慎的结合与使用,可以发挥惊人效果。

《最终幻想 VII》

神罗企业,一个不停抽取行星的能源的企业。从行星抽出的能源叫做魔晃,神罗盖了许多超级大的容器来存取魔晃能源,这种在世界各地都见的到的建筑物叫做"魔晃炉"。在这颗星球的中心点,魔晃能源最充斥的地方,神罗盖了八座魔晃炉,从世界各地涌入的工作人潮使这个地方形成了全球最大的都市-米多加尔。

主角克劳得原本是一个神罗的高级秩序维护员-可以说是警察佣兵的角色,但是他因五年前一次的事故而离开神罗,加入了反神罗组织"阿帕兰契"。克劳得跟随组织的行动到处破坏魔晃炉,成为神罗企业的主要追击目标,就在一次进攻神罗企业主大楼的行动中,克劳得见到了五年前他以为被他杀死的男子-赛菲洛斯。

这赛菲洛斯是当年克劳得的上司,武功非常高强,但当他们在克劳得的家乡小住时赛菲洛斯却发狂了,克劳得挟着母亲被杀的怨恨把赛菲洛斯解决掉。可是他今日竟出现于此,接下来就是一连串追捕赛菲洛斯的行动,阿帕兰契和神罗一同不停的追着赛菲洛斯,但是赛菲洛斯却使用了黑色的能源召来了极大的陨石要毁灭地球!连传说中的古老巨兽威彭都因这力量而被惊醒,威彭暴动的同时将神罗企业完全摧毁。幸亏在紧急的瞬间,赛菲洛斯被打倒,白色的能源开启自动防卫系统而使地球不致遭害……

《最终幻想 VII》我方同伴

这款游戏之中大部分的时间,都围绕着五年前的那一天…就是前文所提及的赛菲洛斯屠村而遭克劳得杀害的那一天,克劳得自然是主角人物,他诉说他的回忆故事,但是事实却不是这样……(解释起来麻烦,不如读者自行玩玩?)克劳得的青梅竹马,身材极好的美女蒂法拥有一颗善良的心,爱慕着克劳得。爱丽丝是个害羞的卖花女,身上却背负着不可知的宿命,其实她是这颗星球的守护者,她所带的白色能源将会拯救世界。

超爆烈肌肉男就是阿帕兰契的队长巴雷特,他数年前丧失了

一条手臂，将手臂换上机枪，变成机枪独臂男。巴雷特的女儿马丽安是他的掌上明珠，也是这硬汉的唯一弱点。希德是个满口混话的中年人，他所有的梦想就是冲上宇宙，一探太空的究竟。全身发红的兽，尾巴还会发光的雷德十三是个坚毅的地球保护者，但是他到底是个什么生物啊？凯特希是游乐场里的填充布偶，为了取得某样东西而加入我方，其实它是有人在远方操纵的。忍者由菲最喜欢搜集有关魔晃的饰品，充满能源的亮光让她目眩神迷…小心她会偷走你的东西唷！

《最终幻想 VII》敌方角色

赛菲洛斯可说是史克威尔这些年来创造的敌人角色之中最被同情的一个了。他许多的行为和举止，甚至他恐怖的毁灭行动，都好像来自于一个不可避免的命运，使他不得不做这种事似的。当然这个角色的背景也十分凄凉，他是神罗公司的试验品，是宝条博士试验出来的魔晃儿。他没有父母，所谓的母亲只是一个实验代号J-E-N-O-V-A。所以他恨这人间，恨神罗，强烈的恨意让他几近疯狂，对这世界痛下杀手。



北条博士是神罗公司生化研究部的大员，他一直在从事将魔晃能源注入人体的实验。这期间有许许多多的人变成了魔兽，唯一成功的两个案例就是克劳德和赛菲洛斯。赛菲洛斯是诞自魔晃的小孩，克劳德曾被魔晃救过命，所以两人都有共通之处。神罗公司的少东是个野心家，在其父被杀死之后接管神罗公司，以更激烈的方式对抗着阿帕兰契，确实是个厉害的角色。在神罗公司之中还有许多角色，虽是乌合之众，但是都很有个性，像是爱狂笑的警备队队长，故做神秘的黑眼镜部队…

《最终幻想 VII》的系统设定

这款游戏的确开启了角色扮演游戏的新视野。首先要先提起它的美术，这款游戏最令人惊讶的地方，就是在它成功的将计算机动画与游戏的角色之间的互动做得如此密合-衔接感十分良好，没有截断游戏去放动画的感觉。当然这得归功于 PS 主机的强大性能，还有以 CD 光盘的大量储存，甩脱了卡匣小容量的窘境。至此史克威尔放手去做，在计算机动画上的投资一下就是几百万美金……时至今日，史克威尔可以说开展了一个属于自己的角色扮演类型-电影化角色扮演游戏。这种类型从去年的“寄生都市”就可看得出来，史克威尔对于游戏中的计算机动画可是有敢花大钱、敢投资的执着啊！

当然在这款游戏以大钱砸出来的华丽外衣下，有没有真正好玩的内容让玩家为之倾倒呢？答案是有的！“魔晃石系统”结合了五代的职业转换系统和六代的魔石系统，将所有的重头戏都系于这儿颗小石头上。它可以镶嵌在剑和铠甲之上，在战斗过程之中，角色们便带有这块石头的能力。而且依照武器的好坏不同，能镶嵌的石头量也不一。而魔晃石和魔晃石之间若是有沟可通，还可以进行能力结合！听来有些复杂，但是实际玩起来的感觉却是很爽的，可以自已搭配魔晃石，将角色赋予不同的能力。

FINAL FANTASY

《最终幻想 VIII》

一群十来岁的青少年们在一个叫做 SEED 的佣兵养成学校就读，在这个世界上有好几个佣兵养成学校，他们各自培育不同的菁英份子。史库尔所就读的学校叫做 GARDEN，而他是这学年的毕业生中最顶尖的一位；故事一开始的时候，史库尔便和前一期的留级生，桀骜不驯的塞法进行实战训练。训练的结果是两人双双挂彩，



疤。由此可见这两人实力在伯仲之间，而且性格都是极为怪异的…史库尔像狮子；赛法像狼。

当他们毕业之后，接到了要消灭魔女依蒂亚的行动。在行动的中间，史库尔遇见了丽诺亚，一个可爱、任性、活泼外向的女子。故事接近核心时才惊觉所谓的魔女竟然是 GARDEN 的校长希德之妻、而且也是一行人从前的保姆……原本他们小时候都住在同一所孤儿院，一同接受依蒂亚的照


Quistis Trepe
キスティス・トゥリープ

顾，但是分离了这么久，似乎是某种命运的联系让他们找回失落的光阴。在激战之后魔女恢复正常；她表明自己遭到控制，所有的阴谋都来自于未来的魔女阿蒂尔……她在200年之后的未来，操纵着今天的所有事……

未来魔女的正身在月球上的太空站里禁锢着；她无法自由行动，所以用超越时空的意念控制了依蒂亚。在依蒂亚被打倒时又潜入了丽诺亚的体内，他们冲向太空，为了将失去心智的丽诺亚救回……人是找回来了，但是那不可打开的封印也被解除，所有的恶兽在月球孳生，在月球与地球之间形成一道兽的洪流，伴随魔女的正身落到地面上。在解开一连串的谜之后；史库尔终于了解自己的身世，对于丽诺亚的感情也表露无疑，他不再像以前一样拥有一颗孤傲的心，他可以爱；他爱丽诺亚！在将魔女的行迹完全消灭之后，一行人坐着翱翔天际的大飞船，载着心中满满的爱航向远方。

《最终幻想 VIII》我方角色

史库尔，SEED的准毕业生，17岁。他从小父母下落不明，一人孤身长大。他性格冷傲，常常爱理不理的，也不爱多说话。他脸上的疤痕如上文所说，是那名留级生赛法的杰作，当然他也还了一条给赛法。

卡威总督的女儿丽诺亚；热情奔放的女子，胸中充满了对民族的热情。原本她是史库尔一行人的雇主，在她暗杀大总统的计划失败后便加入史库尔一行，转变目标为魔女依蒂亚。但是在魔女被打倒时，丽诺亚体内的基因与未来魔女同调而遭到控制，孤身一人冲入太空执行魔女的命令。最后她的热情终于融化了史库尔的心，让史库尔在凶险的外层空间不顾生命前来救助，最后两人的爱萌芽，史库尔真正变成一个有爱有恨的正常人了。

Irvine Kinneas
アーヴァイン・キニアス

瑟鲁是个脸上刺青的灵活男子，留着庞克的发型，活像80年代的摇滚歌手。

琪丝蒂是SEED的教官，其实是史库尔的学姊，长他一岁；暗恋史库尔的琪丝蒂经常遭他以冷言冷语刺伤。瑟菲-从别的SEED转来的女孩，好奇，天真，有时像男孩一样。依凡是个无敌神射手，但是其轻浮爱泡妞的个性让人不敢倚靠，他从四岁时就开始暗恋瑟菲，也是唯一没有使用过G.F(精神幻兽系统)的人。所以他对于童年的事记得一清二楚，也是他带领大家打开记忆，认清依蒂亚就是自己保姆的事实。

兰格那——职业军人，但是其内在愿望是做个作家，曾多次向某杂志投稿，后来杂志倒闭，也未刊出。年轻时追求的歌女洁丽亚下嫁给卡威少佐(就是后来的总督，丽诺亚之父)。一次事件后他退隐山林，与一开酒店的孀居女子同居，于是他有了个儿子，给他取名史库尔…爱尔欧尼——兰格那同居人的拖油瓶，史库尔同母异父的姐妹，她可以将人的意识拉回过去，拥有近似魔女的能力。

Laguna Loire
ラグナ・レウァール

这款游戏的角色实在是太多了，而且每个性格都非常明显生动，所以笔者在此打住，剩下的请您慢慢品尝了。

《最终幻想 VIII》敌方角色

魔女依蒂亚-依蒂亚之家的保姆，SEED校长希德之妻。她在数十年前的一次奇异体验中，承受了一位濒临死亡魔女的魔力。因着这力量，她遭到未来魔女阿蒂尔的控制，做出许多威胁世界和平的事。

赛法是个不愿意听从任何人指挥的孤傲份子，因为每次的测验都不照程序办理，所以一直毕不了业，而在魔女出现以后，他马上转投向魔女，自称“魔女的骑士”，多次阻挠主角们行动。赛法身边总是有两名亲卫队，风神和雷神。风神是个说话简洁的女子，穿着蓝色的唐装，一脸精明的她似乎心中对于赛法也有相当程度的迷恋。雷神是个不大有脑的肌肉怪，每次都让风神指挥来指挥去，对于赛法则当老大，唯命是从。

未来魔女阿蒂那-拥有压缩

时空的能力,可以将人的意识甚至肉体带往不同时空。她在时间的裂缝里建筑了他的魔女之城,但是最后阿蒂那却死在和她有同样能力的爱尔欧尼身上,他们借爱尔欧尼的能力回到阿蒂那被形成的那一天,阻止了这件事发生,并且到时间的裂缝中将阿蒂那完全消灭,就好像她从未存在过一样。

《最终幻想 VIII》系统设定

创新的 G.F system “精神幻兽系统”是这一代最大的特色。在从前,幻兽的出现都是花掉了许多魔法力才办的到的事,但是现在却是让角色将幻兽养在自己脑子里,等于是一种共生型态。所以幻兽也会成长,也会死亡,也可以让它学习新的技法。当然幻兽在脑子里占去的空间就是你童年的回忆啦!依凡没有用过这个,所以他记得起来,其它人则全忘光光。

Zell Dincht

幻兽身上可以练出来的东西并不是魔法,而是许多技能。那魔法到哪里去了呢?在这一代,魔法是用抽的!从敌人的身上,从宝物的里面,甚至可将一堆魔法合成出一个超强魔法!真是帅气,连魔法力这个数值都省掉了。魔法除了打人以外,还可以像七代的魔晃石一样接合在自己的各项能力上面,让他们带有属性,能力增强。这一代全身上下只剩下武器防具和饰物三个东西可以安装,比起前几代为了装什么而伤脑筋要来的简便许多。此外武器还不能用买的,要等武器的月刊出刊之后才能根据月刊在改造所改造,真是够先进的了。

在这款游戏中的一个召唤兽“陆行鸟”是一个可以输出到别种机器上的角色,它在PS的小型外围PDA上可以玩一个叫做“陆行鸟 RPG”的小游戏,玩完后还可将数值回存,幻兽将变得更强!

这款游戏真的在系统上又做了个大突破,刚开始笔者还玩得晕头转向,可是一旦上手就很有趣啦!史克威尔除了砸钱做动画之外,游戏的内容也不含糊唷。

最终幻想 VIII:人物背景

拉格纳的一生

如果要充分理解 FF8,就一定要把游戏的影子主人公——拉格纳的一生拿出来作一番说明。他经历丰富想必会使每一个不安于平凡一生的人感到由衷羡慕。起初拉格纳是加尔巴迪亚的一个普通的不能再普通的下级军官,参加过对汀巴的战争。在任务之余,他必然会到德林市某饭店的酒吧去倾听心上人朱丽娅的钢琴演奏。但在某一天拉格纳和朱丽娅终于互相敞开心扉之后,他却在对艾斯塔的侦察任务中受了重伤,被军方列入了失踪人员的名单。此后他在温布尔小镇一养伤就是一年。这期间,朱丽娅虽然一直等待着拉格纳的归来,但却也最终没能抵挡住同为军人的卡维的追求。

Seifer Almasy

这段婚姻的结果大家一定已经想到了。朱丽娅和卡维的孩子就是 FF8 的女主人公莉诺娅。在游戏中大家没能与近 20 年后的朱丽娅见面是因为她在莉诺娅 5 岁那年就因车祸去世了。

拉格纳则在温布尔获得了一份新的感情。从昔日战友基罗斯那儿得知朱丽娅已经结婚的拉格纳同一直照顾他的玲定了婚,再加上玲的养女艾露,3 个人本来可以像这样一直幸福的生活下去,但不安于宁静的拉格纳又开始了新的挑战——当上了汀帕地方杂志的特约记者,漫游于世界各地。其间还客串过动作片演员。但不幸的事也在这时发生了,因为艾露有某种特异功能而被艾斯塔抓走了。拉格纳为了救回艾露,带着基罗斯和沃德潜入了艾斯塔。

但三个人很快被抓住并被征为苦役。在作苦工的时候,拉格纳和艾斯塔的反政府组织搭上了钩。在他们的协助下,拉格纳不仅成功的救回了艾露,而且投入到了艾斯塔国反对魔女阿戴米统治的斗争中。在奥戴恩博士的帮助下,拉格纳用计策封印了魔女阿戴米。但旧政权颠覆后新政权的分配同样是一件麻烦的事,用拉格纳自己的话说:“不得不用嘴把他们一一摆平。”在这场论战中取得胜利的拉格纳众望所归的成为艾斯塔新领袖。其后,他在这个位子上忙忙碌碌一干就是 20 年。

因为忙于艾斯塔的国内事务，拉格纳只有委托他人将刚刚救出的养女艾露送回温布尔，但艾露被送回不久就被怪兽抓走。没有人依靠的玲只能只身前往救助艾露。虽然艾露被平安的救了回来，但玲却因此受了致命伤！她抱着刚刚出世的孩子静静地死去了。在玲的临终前拉格纳也没能见她一面……

拉格纳和斯考尔

大家一定会问拉格纳和玲的亲生孩子最终去了哪儿呢。我们可以设想那个孩子被好心人所收养，从此平静的生活在世界的某个地方。不过很难相信史可威尔会进行这么平庸无奇的设定。从各种蛛丝马迹我们几乎可以断定那个孩子就是日后的斯考尔。在玲去世后，成为孤儿的艾露被伊迪娅所收养。在孤儿院里的那么多孩子中，唯一一个称呼艾露为姐姐的就是少年斯考尔。艾露也正是深知拉格纳和斯考尔的关系才把斯考尔作为意识传送的对象——体验拉格纳人生的最佳人选是他的亲生儿子，因此在斯考尔的冒险中会穿插大段的有关拉格纳的剧情。还有一项理由就或许有些牵强了，那就是拉格纳和斯考尔相似的外貌。不知是一种遗憾还是一种俗套，FF8中始终没有出现父子相认的场面——毕竟是一对近20年未能谋面的父子嘛！

伊迪娅和 SEED

在FF7，有着不同生活经历的人们在命运的安排下最终走到了一起。FF8则不然，斯考尔、阿威恩、塞尔、塞尔菲、奎斯蒂丝，西弗、希德、伊迪娅，他们都曾像一家人一样生活在一起，地点当然就是海边灯塔旁那所已经破败的孤儿院。

Selphie Tilmitt
セルフィ・ティルミット

伊迪娅最初是一位充满爱心的普通女性，带着一群孤儿和丈夫希德一起生活在海边的石屋。直到有一天某件事发生，使伊迪娅成了魔女，同时也许她产生了GARDEN和SEED的构想。在丈夫的帮助下，GARDEN建立起来了，曾经在一起生活过的孤儿们又如宿命安排般的集中到了GARDEN。当这群孩子渐渐成为SEED的时候，一切都像伊迪娅预言的那样发生了：善良的伊迪娅变成了魔女，GARDEN培养出了SEED，SEED打到了魔女……

由于使用GF幻兽所产生的副作用，学成于巴拉姆GARDEN的几位主角都记不起儿时的往事了。而毕业于托拉比亚的阿威恩却非常清楚的记得这一切。可以说当他知道自己的枪将要瞄准的是有着养育之恩的伊迪娅时，使他颤抖的并非什么历史、世界、战争。

西弗虽然也没有了儿时的具体记忆，但是从小就萌发的要成为魔女骑士的梦想却一直在左右着他的行为。在他眼中，具有强大力量的魔女和善良的伊迪娅是没有区别的。因为执着于自己儿时的梦想，他后来的行为简直有些疯狂了。所幸当魔女从世界上消失后，他又和风神、雷神一起恢复了平静的生活。可以说这段历史使他失掉的只不过是巴拉姆GARDEN风纪委员会会长的头衔罢了。

Rinoa Heartilly

诸 GARDEN

巴拉姆GARDEN自然是大家最熟悉的一个GARDEN了。但地下一层的神秘人物和中盘整个GARDEN腾空而起的奇迹仍然使巴拉姆GARDEN充满了神秘色彩。去过休米族村子的玩家一定可以从外型判断出地下一层的人就是休米族人。他是希德校长建立GARDEN的出资人，名叫诺古。他以商人所特有的眼光，意识到GARDEN在希德的理想和目的之外还具有巨大的商业价值，因而不惜重金建立了前后3个GARDEN，并理所当然的坐上了董事长的宝座，在经济上控制着GARDEN。

而那些穿着怪异制服的教师似乎也都是他的马前卒。以赚钱为乐的他当然不允许任何可能影响到他商业利益的事发生，当魔女因为暗杀事件正式向GARDEN宣战后，他为了保全GARDEN这架自己的赚钱机器竟然下令将制订暗杀魔女计划的希德、参与暗杀的斯考尔一行人以及亲希德的SEED们交给魔女。于是就有了一场颇为热闹的“狩SEED”闹剧。

为什么诸GARDEN都有浮游天空的能力？游戏给出的解释是它们都是用前世界大战中的防空设施修建的。这可以看成是希德在筹建GARDEN时为日后将

其作为反抗魔女的堡垒而采取的先见之举。但游戏中希德将 MD 层钥匙交给斯考尔时却说自己都不知道启动 MD 层最深处的装置会发生什么。玩到这里不禁想起一位好友"除了用脑子,有时是要靠运气"这一至理名言。加尔巴迪亚 GARDEN 是阿威恩的母校,奎斯蒂丝也曾在这儿任教。大概是受诺古董事长金钱至上的影响比较小吧,这里的学员都不使用能够令人丧失记忆的 GF,代之以单兵飞行装置为特征。在两座飞行 GARDEN 的大战之后,红色的加尔巴迪亚 GAR-DEN 也不知下落了,只剩下流落各地玩卡片的学员和在 FH 始终托着腮生闷气的多东纳校长。

至于托拉比亚 GARDEN,我们能看到的只有她的废墟了。不过从设定原画看,以白色为主调的她绝对是不逊于前两个 GAR-DEN 的。塞尔菲从这儿转学去巴拉姆 GARDEN 当然不是因为教学质量等无聊的原因,而是因为有权进行 SEED 合格考试的只有巴拉姆 GARDEN。

Squall Leonhart
スコール・レオンハート

将士点召录

像最终幻想系列这样庞大的作品,绝对不可能是一人一时一地所能做出来的。在每一代的幕后人员工作表里,我们都可以见到许许多多有功将士的名字,但是玩家们可能不见得知道这些人名到底是谁。在现在这个单元里,笔者将要将那些隐藏在系列作后面的"始作俑者"一个一个揪出来,也不愧他们为了最终幻想奉献了如此漫长的光阴,造福了如笔者这般的死忠太迷了。

阪口博信
职位:总监
作品:最终幻想一到八代

如果最终幻想系列的所有工作人员里要找出一个最能代表的人,应该是阪口博信没错了。阪口可以说是"最终幻想之父"了!现在他同时也是史克威尔公司的正名社长。他在当年史克威尔还只是一个小公司的时候,就提出了制作最终幻想的构想,而他也忠实地在每



一代的制作过程中,承当了监督的责任。每一次的企划点子,每一次技术的突破,都有这位鬼才的影子,但是他的眼睛却一直望向前面的路,思考着最终幻想与史克威尔的将来,真不愧为领导者。

田中广道、吉泽
职务:导演
作品:最终幻想一到三(田中)
最终幻想五到八(吉泽)

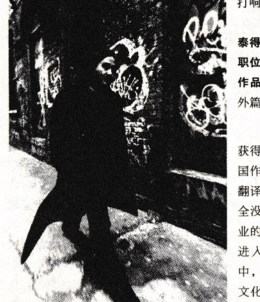
田中是最终幻想系列作的原代导演。直到今日,他仍然是史克威尔的重要人物,在之后的许多款其它作品中,他所担任的角色也是举足轻重的。在最终幻想三之后,他将棒子传承出去,一直到 yoshinori 来承接他的职位。这个叫做 yoshinori 的年轻人原本想要作的是电影的导演,他可是个对电影艺术燃烧热烈的感情,想要以一己之力改善日本电影的现状的人。最后,莫测的命运让他投身最终幻想的工作,若说自从五代开始到八代为止,最终幻想越来越电影化的话,很显然是他的功劳!

植松伸夫
职位:作曲家
作品:最终幻想一到八

如果要说起最终幻想系列会大受喜爱的原因的话,就不能忘掉植松伸夫的音乐了!依照主角的个性和背景做出来的音乐在游戏中十分的相配,让玩家在事后听见这个音乐,都能回想起那时的画面。植松伸夫本人是个多才多艺的作曲家,他擅长很多迥异的风格,可以把各样的幻想带进听众的耳里。他以前还曾经和名电影作曲家约翰威廉比赛,两个人同时为一样东西作曲。在完成了十数首曲子后,植松伸夫显然大受日本人欢迎,这也是植松伸夫成为日本电玩界第一个出个人专辑 CD 的作曲家的原因。直到今日,日本电玩界有胆子出个人专辑的作曲家仍是凤毛麟角。由此观之,植松伸夫的威力可见一斑。

天野喜孝 野村哲也
职务:角色设计
作品:最终幻想一到六(天野)
最终幻想七到八(野村)

角色设定可是一款游戏的灵魂!最终幻想之中拥有这么多有灵性的主角,他们的个性和造型都深受玩家的喜爱,这肯定是这些艺术家在背后辛勤工作的结果。天野喜孝——一个在日本动画界、电玩界、插画界都响当当的名字。他的成功作品连双手都算不



打响了知名度。

泰得乌尔希
职位:翻译
作品:最终幻想五到六,番外篇

泰得乌尔希是一位获得日本文学界认同的外国作家,他在帮史克威尔翻译最终幻想系列之前完全没有碰过有关于游戏产业的东西。但是当他潜心进入最终幻想的世界之中,将日文和英文中许多文化背景的差异性消去掉后,果然获得极高的评价!由他执笔翻译的六代一直到今天都被认为是全系列中的极品…当然是就翻译而言。不过话说到这里,笔者想有一天能玩到说中文的最终幻想该有多好?虽然这么多年来追随着最终幻想,许多玩家早已和笔者一样变成了游戏日文通,但是总是人亲土亲文字亲,看到属于自己的文字总是最不吃力的。不知道史克威尔有此打算吗?

完,笔者小时候看的卡通像是科学小飞侠,冲锋突击队这些卡通,都是天野氏的成名作品。他最擅长的就是以豪放的线条,加上水彩的淡色,完成人物华丽的服装饰品。天野氏画出的人物都带有浓浓的风格,很受人喜爱。

野村是一名新崛起的画家,在最终幻想七代必须立体化的时候,天野喜孝华丽的设定就变得很伤脑筋…太花功夫了。所以取而代之的就是以简单的漫画线条作画的野村。野村的线条简单不复杂,非常适合 3D 的作业。实际上最终幻想八代的莉诺亚,史库尔这些人都很受欢迎,他也渐渐

FINAL FANTASY

公元1999年

RPG 世界



龙机传承

《龙机传承》的故事架构于魔法大陆上，这是个魔法与科学并行的架空世界，以 15 岁的少年剑士谢迪和少女美悠为主轴，以寻找美悠失落的记忆为开端，进而揭开 12 年前黄昏的周末惨案的真相。

最低系统需求：
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：富峰群
发行时间：1999/1/15
设计公司：KSS





异尘余生 2
Fallout 2

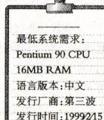
以核战浩劫后的世界为背景的《异尘余生》在 1997 年推出之后，便以其特异风格和高自由度的人物设定掳获许多 RPG 迷的心，Interplay 于是在 1998 年趁胜追击推出二代，提供更广大的地图及更合理的设定，吸引玩者再度投入其另类冒险当中。然而尽管此款游戏在各界都获好评，国内许多的玩者仍因语言和文化的隔阂，无缘一窥堂奥，不过这种情形将会因中文版的推出而获得改善了。

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
16MB RAM
语言版本：中文/英文
发行厂商：英特卫
发行时间：1999/1/15
设计公司：
Black ISLE Studio



帝都魔域传

《帝都魔域传》的故事发生在一个名为"迦蓝大陆"的地方。在"苏利耶王朝"末期，帝都迦楼罗发生了一场史称"帝都崩坏事件"的严重事故，不明来历的巨大魔神肆虐，造成整个帝都几乎毁于一旦，后来巨大魔神虽遭到消灭，但"苏利耶王朝"也陷入了一片混乱之中。就在"帝都崩坏事件"发生后第 70 年的一天夜里，帝国魔法术士团团长黑泽尔，在无意间发现了导致"帝都崩坏事件"的关键物——"魔核·金刚杵"。随后，王子凌铠和黑泽尔为了追查当年"帝都崩坏事件"的真相而离开帝都，故事的一切由此展开……



最低系统需求：
Pentium 90 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：第三波
发行时间：1999/2/15
设计公司：昱泉



柏德之门
Baldur's Gate

《柏德之门》游戏改编自美国最畅销的纸上角色扮演游戏《龙与地下城先进版》(Advanced Dungeons & Dragons)。一般简称 AD&D，AD&D 又分为好几个系列的产品，《失落的国度》(The Forgotten Realms)是其中一个系列，也正是《柏德之门》所采用的主题。

最低系统需求：
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：英特卫
发行时间：1999/2/15
设计公司：
Bioware Corp

游戏的故事是描述原本宁静的"剑海"西岸，连续遭到了许多邪恶生物的攻击。而"柏德之门"实际上是一座城市的名称，它是剑海附近最大的一个城市，玩者可以扮演游戏中某一个种族的人物，进入这个以欧洲中古时代所假想出的魔幻世界。

No Photo

艾蒂丝 魔法大冒险

最低系统需求：
Pentium 75 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：第三波
发行时间：1999/3/15
设计公司：美梦成真

艾蒂丝与儿时玩伴葛丝在一年前来到了圣德拉魔法学院学习魔法，且寄宿在魔法研究所之中，过着半工半读的生活。为了筹备日后课程所需要的费用，葛丝早已在院长身旁做助手的工作；实习攻击系魔法而误了找工作的艾蒂丝，身上的金钱已掏空，没有了费用的她，也越来越烦恼……



雷峰塔

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1999/3/15
设计公司：龙卷风工作室

《雷峰塔》可说是智冠科技首度结合三个工作室的专业人材，所共同开发的一款年度角色扮演游戏大作（据说是由 Bumblebee Studio 担任企划，龙卷风工作室负责程序开发，美术部份则由海豚工作室担纲制作）。游戏的故事内容虽然是取材自“白蛇传”，但所描述的并非许仙与白素贞的故事，而是白素贞被法海镇伏于雷峰塔下的十五年后，许、白两人的儿子——许梦蛟只身勇闯雷峰塔救母的冒险传说。整个游戏的进行主轴在于获得四样神器，以打倒雷峰塔最终的守护者-塔神，并救出白娘娘，但于过程中你还必须找到分别拥有四样神器的“四柱天王”并打倒他们，同时还要破解“奇门八阵”以及无数的谜题，才能够实现最终的目标。



大逆鳞2

最低系统需求：
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：TGL
发行时间：1999/3/15
设计公司：不详

在游戏开始时，玩者可以选择男性或女性来进行冒险，然后会进入一座已经成为废墟的城镇。和村民们交谈得知原本这座城镇是充满和平气氛的安乐城，由于人心的堕落毁坏，九颗镶在“大逆鳞之剑”的宝石散落到九个地方。

只要每找回一颗宝石，城镇就会恢复一线生机，而重建城镇的重责大任，理所当然就落在勇者的双肩上啰！首先，勇者必须扫荡采石场、龙之墓场……等八处地下迷宫的怪物，城镇会随着寻回宝石数的增加，进行屋舍的重建、水资源恢复、人心恢复善良……等蜕变。



魔导圣战 风色幻想

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：弘煜
发行时间：1999/3/15
设计公司：弘煜

原来在创世之初，人的命运是由神所设定与控制的，人类为了自由而设法取得究极魔法“菲利斯多”向神挑战，以为如此便可以自己掌握命运；结果人类看似胜利，却也因解放究极魔法而释放了邪恶与混乱之神卡奥斯。此时命运三女神之一为了守护世界，向人类取回菲利斯多而封印了卡奥斯。然而延续生存并非如此轻易，在神与魔皆消失的大地上，人类又与龙族开始相争生存的空间，这一次则是以徽章的魔法力量，替自己争得了未来。

眼前的故事开始于一个自信满满的黑发少女露菲雅和好友安洁妮，两人是冒险者公会中数一数二的强力搭档，选择以冒险猎人为工作，靠着接任务赚钱过日子；可是随着旅程的推展，这对搭档并非单纯冒险猎人的一面也逐渐展现：先是露菲雅对于究极魔法“菲利斯多”异常执着的追寻，使她们遇到了更多敌与友，终于逐渐让一段涉及神、魔、人、龙间复杂争斗，但已几乎被遗忘的古老历史，重新浮现出来。



守护者之剑外传 无尽的宿命

《守护者之剑外传:无尽的宿命》故事从小珍半途离去开始谈起。她当时因意外来到另一个神秘的世界。那个世界很特别,里头共有过去、现在、未来和无尽四个时空。原本这四个时空一直被深锁着,世界才得以按着正常轨道运行。平顺的日子总令魔王寂寞难耐,为了让世界大乱,恶魔便想取得时空之钥打开时空之门,正当魔王顺利打开三大时空,并准备抢夺第四把"无尽之钥"时,智者加曼在千钧一发之际,将开启无尽时空的钥匙交给小珍,从此小珍便成为众家妖魔追逐的对象……

最低系统需求:
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:TGL
发行时间:1999.3.15
设计公司:TGL



东厂魏忠贤之格杀令

以杀手当主角真是个特别的点子,而游戏《东厂魏忠贤之格杀令》就要让您体验杀手挽歌。故事发生在明朝神宗天启年间,兵部右侍郎因兵败抚顺惨遭斩首,右侍郎全家也遭不明人士追杀而全无幸免,除了右侍郎的儿子杨孤鸿幸运逃过一劫。侥幸活命真的是幸运吗?面对着家人的惨死,杨孤鸿的心不禁烙下深深伤痕。后来一个名为"乌鸦"的神秘组织收留了他,并经由残酷的考验将他训练成为杀手。玩者在游戏中所要扮演的,即是这样的角色,在游戏中,将被赋予杀人之责,朝廷的政治黑幕及东厂的阴谋,神秘杀手组织的真相以及杨孤鸿一家人被害的疑云,都要由玩者抽丝剥茧,将所有的谜团揭开。

最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:梵太师
发行时间:1999.4.15
设计公司:不详



黑暗王座 3

Lands of Lore 3

在《黑暗王座》一代,玩者倾力集合同伴的协助,打倒女巫 Scotia,换得整个王国的和平。二代,玩者扮演女巫之子 Luther,凭借身上会变形的诅咒,以及 Draracle 的指引完成了命运之旅,打倒邪神 Belial,拯救世界免于邪恶的统治。而《黑暗王座 3》之中,玩者扮演着人类国王与 Dracoid 种族混血的男孩,与家族前往打猎的过程中,被从时空裂缝而来的地狱之犬杀死父兄,并将他的灵魂拉到了其它空间。所以,这一次的标题是拯救灵魂……虽然感觉比不上前二代有任重道远的命运,但骨子里还是一样——如果不能取回 Draracle 的镜片碎片,把时空裂缝关闭,就无法取回灵魂,整个大陆也会被不断崩毁的时空化为乌有。

最低系统需求:
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本:英文
发行厂商:电子艺界
发行时间:1999.4.15
设计公司:WestWood



银焰洗剑录

SILVER

这是一款将"最终幻想 VII"和"暗黑破坏神"成功结合在一起的 A-RPG。在"生命之轮"的世界中散布着八座岛屿,其间通过传送门相连。在这个世界当中,邪恶的巫师 SILVER 用他的黑暗魔力压迫着人民。最近,为了获得更强大的力量,他妄图使古代魔神复活。为此,SILVER 派遣他的儿子 FUGE 以选妃为名,到各个城镇掠夺年轻貌美的女子来祭祀魔神。故事主人公 DAVID 和他的妻子 JENNIFER 原本同祖父一起过着幸福的生活,但是现在他们却成为了这个阴谋的牺牲品,JENNIFER 被 FUGE 抓走了。从此 DAVID 同其他"反叛者"一道,展开了抵抗 SILVER,营救亲人的斗争。

最低系统需求:
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本:英文
发行厂商:
INFOGRAMES
发行时间:1999.5
设计公司:
INFOGRAMES



新英雄传说

最低系统需求：
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：协和
发行时间：1999.5.15
设计公司：FALCOM

喜爱日式 RPG 的玩者对 Falcom 这家公司一定不陌生，从十多年前在电视游乐上崭露头角以来，Falcom 陆续推出了《伊苏国物语》、《英雄传说》、《复活邪魔》等作品，从游乐器到 PC，多年来带领许多玩者投入其丰富的冒险世界中。随着时代的进步，这些曾经辉煌的冒险传奇渐渐褪色，Falcom 除了推出新作品来因应潮流，也在两年前开始有计划的将旧作重新整修，移植到 Windows 平台上，前一阵子推出的《永远的伊苏》便是其旧瓶新酒的第一炮。如今《英雄传奇》系列也将复出，预定先推出《新英雄传说》，然后在最新作品五代上市之前，陆续推出《英雄传说 3-白发魔女》、《英雄传说 4-朱红雨》。

《新英雄传说 Windows 版》承袭了第一代的故事剧情，背景设定在中古欧洲风格的幻想世界——“伊赛鲁哈萨”。这个世界共有法伦、弗雷克、拉努拉、梭鲁迪、摩里司五个国家，故事便是从位于中央地带的法伦王国展开。统治沙司亚伊岛和隆沃鲁岛的法伦王国国土面积狭小，地力贫瘠、资源缺乏，但在英明的君主阿斯艾尔王统治下，人们生活富足安详，直到一场和神秘魔物的战争改变了这一切。阿斯艾尔王在这场战役中身亡，人民痛失英主，王子赛力欧斯随即继任王位，然而此时他却只是个六岁的小男孩，由阿古达姆大臣任摄政王，在王子十六岁之前负责掌理朝政。然而就在王子年满十六岁的两个月前，摄政王阿古达姆秘密发动政变，意图杀害赛力欧斯王子，来达到永揽大权的野心。反抗军勇士将王子从地牢中拯救出来，从此王子展开流亡生涯，誓言查明阴谋的真相并夺回王权。



幻想水浒传

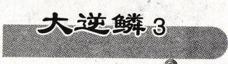
Genso Suikoden

最低系统需求：
Pentium 90 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1999.6.15
设计公司：KONAMI

Konami 一向为各 Game 迷所熟识，特别是街机赛车迷。近来除了来个港、日跳舞毯大争斗外，Konami 的一个游戏也由台湾软件世界公司中文化推出，Konami 可谓一下子街知巷闻。

玩家在游戏中扮演赤月帝国五将军之一德傲·麦特尔的儿子，不知就里的卷入帝国与解放军之间的战斗，在寻找伙伴的同时，也逐步掀开纹章的神秘面纱。玩家在游戏中会得到一些封印球，得到纹章师把封印球内的纹章附于人物手上，便可用到纹章的魔法，一枚纹章，可学到魂魄、水、火、风、土、雷及驱邪等中四种魔法。魔法种类间的组合，可说是游戏的一大卖点。





大逆鳞 3

最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：TGL
发行时间：1999.7.15
设计公司：TGL

于年初推出第二代的《大逆鳞》，又即将在暑假期间堂堂推出第三代了。且看这不断改良精进的角色扮演系列，将会有如何不同的面貌及惊喜呈现给广大的玩者。

在大陆东方森林地带的遥远边境，出现了一个深不见底的广大峡谷。人们都相信在这峡谷底下，正埋藏着曾一度君临地界的魔法文明古王国——“贝尔莎莉亚”。

十年前，有六位号称“人类最后的冒险者”的精英探险家们，共同展开了探索此一广大峡谷的壮大冒险。可是，他们六人就此一去不复返……。就在此时，一名十六岁的少年，即将继续父亲的遗志，踏上探索传说魔法王国“贝尔莎莉亚”的未知旅途！

战国美少女2 春风之章

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1999/7/15
设计公司：TGL

TGL即将推出《战国美少女》续集《春风之章》，故事延续前作，原来的女主角天心在此俨然已成一代宗师，而来自伊贺国的美少女Hina则成为游戏的新焦点。新主角Hina因久慕天心大名，离乡背井前往拜师，随后即在师父的严格要求下，展开了一段修炼之旅。



魔法门7 血与荣誉

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文/英文
发行厂商：欧乐
发行时间：1999/7/15
设计公司：3DO

当您在六代中费尽千辛万苦，终于拯救了安罗斯大陆，罗兰国王的弟弟，也就是被您解除封印的大法师阿奇巴德(Archibald)却成了新的祸根，身为暗黑魔法的宗师，他酝酿着邪恶的阴谋，意图篡夺安罗斯的王权。新的冒险舞台转移到伊利西亚大陆(Erathia)，玩者一开始可经由一场收集物品的竞赛赢得一块土地，正式晋升领主阶级哦！



新龙门客栈

最低系统需求：
Pentium 75 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：欢乐盒
发行时间：1999/7/15
设计公司：欢乐盒

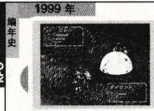
继《神龙教》之后，曾数度被搬上大屏幕的《龙门客栈》也即将在PC上登场，这次欢乐盒公司以《新龙门客栈》电影为蓝本，将这部脍炙人口的武侠经典制作成一套中国古装的回合制战略游戏。

明朝景泰年间，宦官专权，大太监曹少钦自任东厂督公，上胁天子，下令百官，独揽大权。在朝中极力排除异己，一意建立东厂王朝，凡有敢于对抗者即刻抓入东厂，酷刑至死。时人说起东厂，无不谈虎色变，腥风血雨笼罩着大明天下……

故事的开端是描述兵部尚书杨宇轩，密奏圣上弹劾东厂，不料事机败露，遭东厂先发制人缉捕入狱，并施以酷刑逼问兵符下落。杨宇轩一手提携的禁军总教头周淮安，为报杨宇轩栽培之恩，不顾自身安危与女侠丘莫言潜入东厂大牢搭救恩师，却误中曹少钦埋伏，身陷东厂大军之中，周淮安与丘莫言奋力突围逃出京师，为了逃避东厂耳目而分头行事，二人临别前相约在龙门客栈相会。



龙门客栈位于大漠荒野，客栈老板娘金镶玉，表面上经营客栈，让往来边塞的商旅伫足，但背地里却干着见不得人的勾当。当周、丘二人来到龙门客栈会合后，正要起程出关时，不料大漠风起、雷电交加，暴风雨阻断去路，此时东厂三位当家带领追兵假扮商队进驻客栈，双方人马忌讳对方实力，在彼此未揭露对方身份的状况下，加上地头蛇金镶玉不断从中搅局，三路人马就在客栈内展开一场勾心斗角、敌我难分的激战……



龙机传承2

一个企图统一世界的精灵王,在一场名为"精灵王战争"中,被正义的白银剑士和三名精灵的女巫所害,而这一段历史传承也随时间被人们渐渐淡忘……

最低系统需求:
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:游戏橘子
发行时间:1999/7/15
设计公司:KSS

不知经过了多长的时间,人类发现了一个未曾到过的地方:名为"法布拉"的一个漩涡。而王国决定派出一个特殊调查团,乘坐最新研发的"飞空巡航艇",来调查这个漩涡中心。而游戏的主角正是一位刚刚从士官毕业的士兵,被指派加入这特殊调查团,当主角还正在困惑的同时,传承的命运正悄悄地由他身上开始转动……



幻世录

最低系统需求:
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:1999/7
设计公司:奥汀科技

在古老而美丽的法鲁西翁大陆,圣天地29年12月,位于法鲁西翁东北部的拉尔斯帝国开始了向外扩张的侵略战争,帝国君主法兰克妄图通过战争统一整个大陆。为了维护和平,强大的沃斯非塔共和国联合其他周边诸国奋起抵抗,一场惨烈的战争在大陆上全面爆发。不久后联军凭借强大的军事力量挫败了法兰克的阴谋。和平虽然恢复了,但是战争所遗留的创伤,和动荡的社会局面却正孕育着更大的危机。故事的主人公雷欧纳斯虽然是这次战争中的英雄,但是却因得罪了国王而被放逐。不久后他结识了拉尔斯帝国的亡国公主缇娜,从此一个传统的复国故事拉开了序幕。

重返克朗多
Return to Krondor

改编自纽约时报的著名作家Raymond E. Feist的克朗多系列,一直拥有广大的喜好者,原因是其架构严谨的故事剧情,总是能够让玩者深刻的融入游戏当中。而继1994年推出《叛变克朗多》之后,Sierra花了一段很长的时间开发续集《重返克朗多》,如今这款游戏终于以中文版的风貌和大家见面了。

最低系统需求:
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本:英文
发行厂商:第三波
发行时间:1999/7/15
设计公司:Sierra

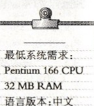
在新的作品中,引人入胜的故事仍旧是游戏的重心。这次问题的根源始于伊夏比教堂最神圣的宝物——上帝之泪。这个圣物据说原本是因为一位黑暗巫师而失传:巫师雇用海盗劫掠运送圣物的商船,然而海盗却不慎将船击沉,神圣的宝物也因此沉入深邃的海中,然而却有传言指出,有人在混乱中得到了稀世珍宝……于是玩者一行人便因为意外,而被卷入一场错综复杂的圣物争夺战。



巫师之怒2

唯有身处紊乱世界中,才能突显正义之士的重要,因为苦难的同胞就是需要这样的傻子才能重获自由。这一次,一群以召唤已死生物、控制尸体和灵魂的死灵法师突然间出现在这个世界上,打乱了一切的秩序。官兵烧杀掳掠、农民奋起抵抗、贵族袖手旁观,富有正义感的您怎么可能听任这样的邪恶横行?!于是,您拿起长剑,收拾好行囊,踏上了漫漫的征途……

最低系统需求:
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本:英文
发行厂商:松岗
发行时间:1999/7/20
设计公司:Monolith



霹雳英雄榜

玩者这次将以一个默默无名的小角色身份进入亦虚幻亦真实的霹雳世界，踏进素还真、非凡公子、魔魁等人的权谋世界及叶小钗、乱世狂刀、傲笑红尘、剑君十二恨的有情天地，以武林新生代之姿态在霹雳社会中力争上游。您的父亲为一个与世无争的小门派——玉风门之主人。玉风先生因为不明原因遭到江湖上人人闻风丧胆的号世令主袭击而亡，临终时交代主角前去寻找其挚友素还真，展开了追查杀父阴谋的旅程。

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1999.8.15
设计公司：智冠



暗黑秘石

Darkstone

游戏的舞台设定在充满传奇的中古世纪，一片名为乌玛(Uma)的魔法大陆。邪恶的降巫师达拉克，为了获得终极的毁灭神器"繁星之手"(Astral Hand)，窃用了魔龙的身躯，准备消灭整个光明世界，而唯一能够阻止它的，就只有善良女神 Kaliba 所创造出来的"时间法珠"(Time Orb)了。不过，为了防止这项威力强大的武器落入不肖之徒手中，女神将它分为七块，散布在七座充满怪兽的地下洞穴当中，唯有寻获这七块神秘水晶才能彻底消灭达拉克的恶势力，拯救乌玛大陆。在这款游戏中，玩者将扮演正义的冒险者，为了阻止黑暗势力的蔓延，您从一个小镇展开了斩妖除魔的旅程。

最低系统需求：不详
语言版本：英文
发行厂商：协和
发行时间：1999.8.15
设计公司：
Delphine Soft

江湖

适逢元末，蒙古王朝日益衰败，各地群雄并起，元人江山岌岌可危，就在世局动荡不安之际，江湖上出现一群专门搜罗各家武学秘籍，人称"秘籍榜"的神秘组织。这群人神出鬼没，个个身怀绝技，连执武林之牛耳的少林寺也在一夜之间失去了藏经阁内七十二绝技的秘典，震撼整个江湖。有人认为是神秘教派主使的阴谋，也有人认为是元人蓄养的鹰犬所为，总之江湖中人个个惶惶不安。

最低系统需求：
Pentium CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：华义
发行时间：1999.8.15
设计公司：华义

就在如此风声鹤唳之际，沉欢(游戏主角)之父意外得到一本绝迹多年的剑谱。由于江湖传言得此剑谱即能号令天下，因此他便惹上杀身之祸，于是沉欢只有带着父亲遗留下的剑谱，踏上复仇的不归路。



破碎虚空

宋末元初，中原大地战乱四起。此时由玩家扮演的无名小卒传鹰开始行走江湖，他奉舅父之命前去参加武林名宿韩公度主办的聚会。随后机缘巧合传鹰误闯入隐埋千年的惊雁宫。在那里他闯过了一道道难关，最终得到了道家无上玄学"战神图录四十九幅"和武林人梦寐以求的"岳册"，也由此引出了一段武林恩怨(非常传统的武侠小说框架)。这是一款由黄易先生同名武侠小说改编的游戏作品，原著赋予了该作品庞大的故事框架，曲折离奇的情节必定让你大呼过瘾。此外游戏中华丽的战斗场面也广为人称道，只可惜这样一来对于机器配置的要求就要提高了，一些穷苦的朋友又要抱怨了。

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1999.8.15
设计公司：
北斗星工作室



天地劫 神魔至尊传

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1999.9.15
设计公司：汉堂

“炎龙”制作小组的全新出击。故事由幻想时代搬到了中国古代，讲述了少侠殷剑平与同道一起对抗剑邪的传奇故事。创作跌荡起伏的情节一向是汉堂的长项，这一次也不例外，一段可歌可泣的传奇又将再次展开。该作品的制作相当奇特，凭借 320*200 的分辨率制作者却为玩家创造相当华丽的战斗场面。另外一个特点就是游戏的难度极高，通常情况下你的角色根本无法抵御敌人连续的两次攻击。最后要说的就是游戏中设计的炼化功能，召唤法术和隐藏关卡，这些设定都为提高作品本身的可玩性作出了巨大的贡献。

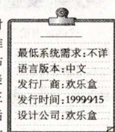


达摩

最低系统需求：
Pentium 200 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：大点
发行时间：1999.9.15
设计公司：大点

香至国的三王子菩提多罗年轻时即追求智能、精研佛理。初学印度小乘禅观，后遇西天二十七世佛祖般若多罗开示，从而修习大乘佛理。香至国王殒世。大殿前，所有王公、大臣、僧侣都来祭拜王柩，只有菩提多罗双手合十，盘腿静坐。突然间，梵乐声起，佛颂传至，原来是白发苍苍的二十七祖般若多罗前来。菩提多罗起身下拜“他日相别，弟子怀念祖师已久！今日重逢，弟子愿拜祖师门下！”“老僧知你佛根聪慧，今日佛缘已至，随我去吧！”般若多罗将衣、钵传与菩提多罗并取法号达摩。至此，达摩成为西天第二十八代佛祖……游戏就是从达摩受命到中土后所发生的种种事件开始的。游戏中有凄美的爱情剧情，也有精彩的对战招式及特效。游戏的场景相当大，共有八大场景让玩者探索。

武状元苏乞儿

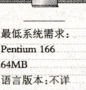

最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：欢乐盒
发行时间：1999.9.15
设计公司：欢乐盒

话说清朝广东将军之子苏察哈尔灿，平时为人阔气大方不拘小节、且其武功亦是高竿，唯一的缺点是他不识字。某日在怡红院巧遇如霜姑娘而一见钟情，然而如霜姑娘正欲利用自己之美色来引诱铁帽子王——僧格林沁，因为铁帽子王擒杀了丐帮之长老，所以如霜急欲将其除之而后快。苏察哈尔灿此时跳出来用重金买下如霜姑娘，而和铁帽子王发生了一场冲突。

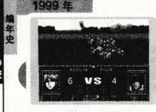
之后苏察哈尔灿对如霜姑娘表态要娶她，如霜说明当她丈夫的条件是：“武功高强，状元之材；一人之下，万人之上！”苏察哈尔灿为了她这句话，进京赴考，但其一字不识，其父利用人际关系买通主考官，并在笔试中将试卷调包，而苏察哈尔灿在武功方面的考试却是过关斩将。不料当日之武功主考官却是铁帽子王，在皇上欲接见新科武状元之时，铁帽子王的侍卫赵无忌揭发苏察哈尔灿笔试作弊，皇上龙颜大怒，命苏察哈尔家一生乞讨，家产没收充公；为了一个女人，苏察哈尔灿由原本的大少爷沦落为沿街要饭的乞丐……

No Photo

时空幻境


最低系统需求：
Pentium 166
64MB
语言版本：不详
发行厂商：不详
发行时间：1999.10.15
设计公司：不详

一款战略角色扮演游戏，游戏的场景遍布整个“潘塔西特”大陆，随着剧情的发展，玩家将有机会踏上这块分裂的大陆，而这些场景包括了雄伟的神庙、宁静的小镇和黄沙滚滚的大漠等，全都是用 2.5D 的俯视视角来绘制的，比起一般同类型游戏都只是一片片的 2D 平面图要来的精致。



梦幻模拟战 1&2 合集

一代的故事情节相当的传统，在剑与魔法的世界中发生了光明与黑暗的战争，主角便是受应天命来结束乱局的真命天子，在第一代中，纯粹是单线的剧情，一路过关斩将，杀掉魔王，就可以让王子和公主过着幸福快乐的生活。而玩者所享受的趣味，便在于游戏精心设计的作战和转职系统。

最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：不详
发行时间：1999/10/15
设计公司：Azora

至于第二代，就不是那么简单的事了，虽然一开始是以宿命的勇者后代开始，不过在游戏进行的过程中，有不少的剧情分歧点，最后玩者可以选择以哪种方式来平定祸乱，看是要遵循传统的光明结局，还是以帝国的力量来消弥战争，甚至于投身黑暗的力量，由自己来消灭光明势力，成为天下的霸主。因此，想完整体会二代的故事内容，可得要反复玩上数次才行。



时空之轮 THE WHEEL OF TIME

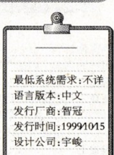
在远古时代，黑暗魔王被众神降服，上帝将其囚禁起来，而牢房的钥匙则被分为八个部分，分别由四个不同的教派来掌管。随着时间的流逝，这四个教派由于信念不同，他们的意见开始出现分歧。于是为了各自的信仰，一场正义与邪恶的争斗就此展开了。该作品取材于罗伯特·乔丹的著名幻想小说《时空之轮》，因此游戏的故事情节相当丰富。另外该作品在游戏方式上也有所不同，这其中融合了角色扮演、动作和策略游戏中的许多优点。

最低系统需求：
Pentium 200 CPU
32 MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：不详
发行时间：1999/10
设计公司：LEGEND

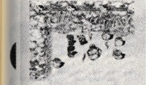


新绝代双骄

宇峻公司制作的第一款正统角色扮演游戏，制作小组投注了许多的精神和心血在其中。《新绝代双骄》画面采高解析65536色，场景中有会流动的水、转动的水车、燃烧中的火焰、飘云……等动态对象，特效与战斗人物利用Alpha-Channel技术，人物于受光处会较亮、至阴影中会变暗，还有雾气朦胧的效果。而除了原著小说中所提到的地点外，游戏新增十余个有趣的环节，包含恶人谷、九秀山庄、峨嵋派、少林派、安庆城……等30余个重要地点，每个地点全部以3D精心绘制出多达300张以上的场景。


最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1999/10/15
设计公司：宇峻

游戏的招式也很丰富，包含剑式、刀法、拳掌和各种辅助技能，并有愤怒技及情侣合技。主角的武功招式、技能都可由玩者自由培训组合。在游戏中如果您获得高人指点，找到或经由打败敌人获得武功秘籍，您便能学会一些技能，然而要运用技能，玩者还必须累积技能值并将其分配到学习到的技能上，才能使技能升级，便于灵活运用。

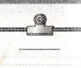


神奇传说 远征奥德赛

在《远征奥德赛》当中，玩者将扮演勇者雅克，旅行至一片独裁者和地下反抗势力冲突对立的国家，意外被卷入一场复杂的阴谋当中，如何脱身以及弭平战祸就看玩者的表现了。

最低系统需求：
Pentium 100 CPU
24 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：TGL
发行时间：1999/11/15
设计公司：TGL

太极张三丰



最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:协和
发行时间:1999/11/15
设计公司:不详

南宋末年,蒙古大军在成吉思汗的率领下再度南侵,长江以北皆沦于蒙古铁骑之下,岌岌可危的南宋王朝如今只能靠着襄阳城据险苦撑。眼见人民身处水深火热、南宋朝夕不保,有识之士莫不忧心忡忡,寻思抵抗蒙古大军的法子。在此同时,武林盛传武当山中藏有岳飞所埋的“岳王宝藏”,宝藏中不仅有巨额的财富,还有一部武穆遗书。只要能获得岳王宝藏,不但击退蒙古指日可期,即使位登九五之尊也是垂手可得。

另外,少林弃徒张君宝在离开少林后,碰巧结识隐藏身份出游的南宋公主——仙儿。在相识一段时间后,便随着仙儿加入抗元组织——岳王会,并多次执行抗元任务。然而在一次任务中,君宝不慎受伤昏迷,幸好遇到蒙古少女桃花,经桃花的悉心照料,君宝终于康复。但桃花其实是蒙古平南元帅的妹妹,因为钟情君宝所以隐瞒身份相随。同时桃花身上有一张“岳王宝藏”的藏宝图,也引来许多武林人士的争夺,至此展开一段武林恩怨与江湖情仇。

No Photo

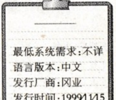
科隆战记3



最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:华义
发行时间:1999/11/15
设计公司:HICOM

话说十年战争(一、二代的背景)最后因为大祭司之王力“丕”神秘性的自杀,才告平息。但是战争还是留下了可怕的后遗症——数以千计的废墟、动荡的人心,神圣的神殿与庙堂充斥着贪心自私的祭司,曾经受人敬仰与荣耀的骑士们,如今只是一群可怜的懦夫。而人们被邪恶的魔导师所误导着,残暴的力量越来越兴盛,再没有人相信正义了……就在此时,从历史上消失的力丕再次复苏了,他和骑士凯恩、少女伊莎贝为了使科隆大陆回复旧有的光荣,一同踏上了一段惊险的旅程……

春秋英雄传



最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:冈业
发行时间:1999/11/15
设计公司:冈业

《春秋英雄传》的世界是由春秋和许多古中国的神话境界建构起来的,虽然是个幻想的世界,但却都是参考了无数经典古籍如山海经才创造出来,玩者在探险的过程中,还能接触到许多著名的历史人物,像太子丹、刺客荆轲、大将伍子胥等人。

话说大神盘古开辟鸿蒙,为将天地分离,使之有万物宇宙,于是用手顶着天,用脚踩着地,没想到千万年后,躯干竟化作擎天巨柱,后人不知其缘由,遂称之为不周山,而当时这个不周山,可为天地人三界通汇,天上的神、地上的人都可以透过这个信道,自由往来天地间,而不周山则有龙族世代守护。

后来诸神大战,引发大洪水并撞断了天柱不周山。洪水泛滥时,上天悲悯生灵,于是发神力浮起整片大陆漂移,保存万物生灵,是为“神州”。又不知过了多少个千万年后,出现了五个种族:人族、神族、仙族、妖族和冥族,而神州之上被割据成五大势力圈:燕齐、吴越、秦晋、卫宋和楚国,这是个群雄并起、百家争鸣的大时代。后来有一位被称为“旷世之公子”的子恪,从大陆的西北卷起一场风暴,他宣称是为了肃清长久以来把持国家大政的巫师一族,但其真正目的却是上古神物一龙之心,根据不周山残片记载,“龙之心”蕴藏着惊人的秘密……而另一方面,三位不同种族、各有天命的人物也展开了他们的命运之旅……





圣魔大战

这是一个动荡的世界，一场大规模的战争在这片大陆上延续了数百年，人们称其为"圣魔大战"。但事实上，这场战争并不像世人所流传的"人类"和"魔鬼"的争斗，它只是由于"统治者"与"被统治者"之间矛盾激化而导致的必然产物。最初只是在一些小地方爆发了叛乱，但不久后便逐渐蔓延到了全国。战争从神圣历158年开始至今，经过了200年的时间，人们似乎已经忘记了战争初期所寻求的真理。就在这样的一个乱世里，光明神军中出现了一位英雄，他的诞生必将改变眼前这一切，这也正是宿命的安排。

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
24 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1999.12
设计公司：信必优



创世纪9

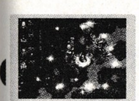
Ultima 9：Ascension

不列颠尼亚的八大美德——诚实、正义、谦卑、牺牲、勇气、怜悯、正直与灵性——遭到守护神破坏，八根巨大石柱的崩塌让不列颠尼亚的道德彻底失序。您的好友，不列颠尼亚的统治者Lord British和全体不列颠尼亚的居民都需要您的援助，让不列颠尼亚再次回到正轨。

最低系统需求：
Pentium II 266 CPU
64MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：电子艺界
发行时间：1999.12.15
设计公司：Origin







幻舞天使

孤儿艾琳为了不给收养她的艾斯托本一家人带来困扰，同时双亲的死亡与自己的身世也有太多的疑问，艾琳决定不告而别，寻找另一个容身之处……

故游戏的画面十分细致。玩者可操作的角色达七位之多，在动作方面也都相当流畅，因为战斗是在地图上直接展开的，所以也省去了不少读取战斗画面所耗费的时间。在操作上玩者只要连续按下同一个方向两次便会做出突击的动作，若同时按下攻击与防御键的话可发出威力强大的必杀技，感觉十分简易方便。游戏的音乐也能契合场景或状况的需要时而悲壮、时而柔情，让玩者能够充分地融入整个《幻舞天使》的世界。

最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：华彩
发行时间：1999.12.15
设计公司：Kama



轩辕剑3 云与山的彼端

三代的故事可以说是一次新的尝试，主人公的足迹从遥远的西方开始，穿越阿拉伯地区，最终回到中国。故事的主题正如游戏的名称一样，也变得虚无缥缈，不过简单说来就是：全世界的人们团结起来，共同消灭恶魔撒旦。这给人的感觉有些世界大同的味道，制作者的本意也正是如此。但是这种剧情真的能为玩家接受吗？在其他方面，游戏的表现都非常出色，尤其是声光画面效果，绝对堪称当今极品。

最低系统需求：
Pentium 166 CPU
32 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：大宇
发行时间：1999.12.15
设计公司：大宇



龙与地下城小传





龙枪传奇系列背景

被遗忘的国度 Forgotten Realms

被遗忘的国度(Forgotten Realms)系列是AD&D系列中支援资料最多的世界。它的世界设定相当于地球上中古早期文艺复兴的时期,拥有超过四千年以上的历史。算是政治势力和王国领地比较完整的一个设定,大部分的地面世界是被人类所占据的,主要的文明繁衍地则是在著名的月海地区(Moonsea),最大、最古老的城市则是菲兰城(Phlan)。玩者在里面可以享受到比较完整文明的感受,就如同实地生活在一个中古世纪的世界中一般。

这系列的特点是由于整个的历史十分完整,所以里面不管是英雄还是恶人,都十分的强大,有些时候会因为这样而间接折损到游戏本身的乐趣。另外一个不同的地方是,游戏中的黑暗精灵(Drow)占了很重要的地位,他们居住在四通八达的地底隧道里,因为地底的辐射,所以拥有许多少见的力量。他们是在久远以前被驱赶至地底的邪恶精灵,崇拜着蜘蛛女神Lolth,整个社会体系是母系社会。

被遗忘的国度里面最畅销的是由R.A.Salvatore所写的《黑暗精灵三部曲(Dark ElfTrilogy)》(三部曲分别是Homeland、Exile、Sojourn)。叙述一个叛逆的黑暗精灵DrizztDo´Urden的传说,由于他与众不同的善良天性及战斗天分,被迫逃出地底城市,在恐怖的地底独自生存,最后为了躲避蜘蛛女神Lolth的追杀,他竟然离开居住了许久的地底世界,前往地面。

另外一套则是Richard Awlinson所作的《圣者三部曲(Avatar Trilogy)》(三部曲分别是Shadowdale、Tantras、Water Deep)。它的故事非常有趣,叙述被遗忘的国度所处的Toril世界,由于诸神的失职,

导致被创造者惩罚,全部打下天界,众神为了争夺权力和失踪的"命运石板",开始在大陆上四处征战,造成非常大的伤害。最后的结局则是由被选上的圣者进入天界,重新恢复平衡。

前面提到,由于这个系列的支援资料最多,所以它的改编产品最多自然也是理所当然的事,不过由于单一系列延续太长,到了后来有些后继无力。

注

黑暗精灵

Drizzt Do´Urden 简介

Drizzt Do´Urden 是作家 R.A. Salvatore 笔下的黑暗精灵浪人。他最初在 1988 年问世的冰风谷三部曲的第一部魔晶里作为 Wulfgar 的配角出场,但最后终于成了全书的主要人物。他在 R. A. Salvatore 的 12 部书中作为主要角色出场。他即使不是最著名的奇幻小说人物,也是被遗忘的国度系列中最著名的人物。

在 Drizzt 出生的时候,他以 Do´Urden 家族活着的第三个男孩的身份被定为献给蜘蛛女王 Lolth 的祭品。就当她的姐姐要把他杀掉的时候,事情有了变化。他的大哥被他的二哥从背后刺死,所以 Drizzt 不再是活着的第三个男孩,也就不用作为祭品被杀。这是 Drizzt 出生时的历险。



Drizzt 是一个剑术高手,也是指挥部队的专家。站立时身高 5 英尺 4 英寸(约合 1.62 米),体重 130 磅(约合 59 公斤),比一般的黑暗精灵高大。他有着长长的白色头发和淡紫色的眼睛。他通常穿着一件皮领的绿色斗蓬和黑色的长统靴。依精灵的标准看,现在 140 岁的他还是一个年轻的成年人。Drizzt 是一个调解专家,在任何情况下都是水准以上的领导者。他的朋友兼战友是一只被称为 Guenhwyvar 的有魔力的黑豹。Guenhwyvar 是一只雌豹,她能被从一个塑像中召唤出来。每周能被召唤三次,总共时间 24 小时。如果她在活动的状态下被杀,她将还原成塑像,不久之后就能再被召唤。

龙枪 Dragonlance

Dragonlance 可以算是 TSR 公司里面在周边产品的生产上最为成功的一个世界,它的小说已经卖出了超过数百万本,翻译成数十种语言,而且还在持续的增加当中,这一系列的出版品中最新的一本小说:《Dragons of Summer Flame》,几乎登上美国出版界的每一个畅销书排行榜,包括了《纽约时报》、《今日美国》、《华尔街日报》。同时这一系列的小说更是捧红了目前在 Fantasy 小说界叱咤风云的两个作家,Tracy Hickman 和 Margret Weis。两人后来为 Bantam 写了几套畅销的小说,其中的 DeathGate 系列也被改编成游戏,两人可以算是目前幻想小说界最炙手可热的作家。

不过当初在西元 1983 年 5 月出品的时候,公司上下都对这套产品没有什么信心,甚至准备如果市场反应不佳,立刻终止这个计划。但读者的热烈反应却远远地超过了所有人的期望,到目前为止这一系列的小说已经出版了超过 51 本。目前最新的产品称为《龙枪第五纪元 (Dragonlance 5th AGE)》,是全新的故事,而前面提到的畅销书《夏焰之巨龙(Dragons of Summer Flame)》就是这一系列的第一本小说。而原先的《龙枪编年史》(Dragonlance Chronicle 所包含的三册小说 Dragons of Autumn Twilight、Dragons of winter night、Dragons of spring dawning; 描述精灵"坦尼斯"在黑暗大军压境下,带领着一群人努力找回诸神的眷顾以及善良巨龙的故事)和《龙枪传奇》(Dragonlance Legend 包含三册小说 Time of the twins、War of the twins、Test of the twins;描述前一个三部曲中"卡拉蒙"和"雷斯林"两个双胞胎的故事,"雷斯林"想要向诸神挑战,而"卡拉蒙"则必须借着时光旅行来阻止他)则是所有 TSR 的小说中最受欢迎的。

Dragonlance 的世界设定在一个被诸神所抛弃的世界 Krynn(克莱恩)中,在这个世界里,所有

的牧师都无法召唤真神的眷顾，因此整个世界都陷入了混乱的状况当中。而就在这个时候，邪恶的力量率领着大批的恶龙军团趁虚而入，玩者所扮演的角色必须设法找回牧师的力量，并且找到传说中的屠龙枪(Dragonlance)，本系列之名也就由此而来。

这个系列的特色是在它对于龙的设定十分的详细，邪恶的阵营中有黑、蓝、绿、红、白；而善良的阵营中则有铜、青铜、黄铜、金、银。每一种龙的习性、法术都有其他世界所比不上的深入介绍，因为这些龙类正是这场善恶之战的主角。而设定里面的骑士系统也远比其他系统要完整。

魔域传奇 Ravenloft



Ravenloft 系列的前身是西元 1982 年，Tracy Hickman 和 Laura Hickman（龙枪系列的作者和他的妻子）合作的一本只有 32 页的支援 AD&D 系统的冒险设定。之后考虑到市场的需求才开始将它改版成为一整系列的世界。Ravenloft 和所有其他的世界设定



最大的不同是，它是一个被困在神的迷雾当中的世界，上面的大陆随时随地都会扩大或是缩小，以便接受新的邪恶势力降临。一般相信，这个世界是由某种不为人知的力量所创造的。有些时候，它的迷雾会伸向不同的次元，将上面的邪恶生物带回，赐与它完全属于自己的空间（这也就是新的大陆的由来），但是他们同时也被永远的困在此处，无法脱身。



Ravenloft 一开始则是由一位名为 Strahd von Zarovich 的伯爵为了得到自己所爱而和黑暗势力订立契约所形成的，然而最终他也没有得到心上人，而整个 Ravenloft 城堡也和他一起被困在这个空间中。整个世界也由这个城堡而得名。由于整个世界具有“邪恶收容所”特质，这便造成了一些有趣的现象，像是龙枪系列的幽灵骑士 Soth 王，现在就被困在这个世界里无法脱身，其他来自各个

世界的邪恶人物也都聚在此处，各自找寻回家的方法。

由于整个世界是由吸血鬼伯爵所创造的，所以整个空间中自然充满了各式各样的不死生物，它有关不死生物的设定也是各系列中最详细的，包括了 Lich、Spectre、Banshee 等等的幽灵生物都在这个世界中扮演一个相当重要的角色。连牧师被传送到这个世界中都会受到影响，让超渡不死生物的能力大幅降低。



浩劫残阳 Dark Sun

这个系列的设定背景为一个名叫 Athas 的世界。由于多年以前人类滥用文明和法术，让整个世界的资源枯竭。而所谓的法术使用者 Defiler 直接从周遭的环境中吸取生命能源，让原已枯竭的资源更是雪上加霜。暴虐无道的巫师用高压统治的方式压榨辖区的人民，数量惊人的奴工为了满足巫师的个人私欲，不断的兴建雄伟的建筑，或是入侵其他的城市。少数的绿洲更是必须要极力保护自己所在位置不被泄露出去，否则必定遭到巫师的毒手。整个世界资源极度缺乏，其中金属更是极度稀少。在这个世界中一般交易使用的是陶瓷币，武器则是用黑曜石或是骨头所制成，十分容易碎裂。一把金属制成的长剑可能值一整个农场的全年产值。

然而就在这一片绝望中仍然闪耀着希望的微光。蒙面联盟（Veiled Alliance）是由学习和自然共存的法师 Preserver 所组成的地下组织，他们在各城市都有自己的联络点，为推翻巫师之王的统治而努力。此外，许多逃脱的奴工所组成的小镇也是与世无争的地方。由于在巫师之王领地里施展法术是死路一条，所以法师们不是转入地下，就是开始转而钻研心灵力量 Psionics 系的能力，而这也是大多数人民抗暴的重要力量。

Dark Sun 这个世界算是非常高等级的玩家才能

进行的，由于环境极度的恶劣，大部分时间在广大的沙漠中要考虑饮水的问题，而在少数的城市中又必须在巫师之王的残暴统治下求生存，造成玩者的角色很容易死去，一般初级的玩家并不适合进行这个游戏。但也由于环境的恶劣和法术的禁用，这个世界也有它独特的魅力。Mul、矮人和人类的混血种；Half－Giant、人类和巨人的混血种，都是使用法术混种的产物。而 Thri－keen 则是一种拥有六支肢体的昆虫生物。



阿拉丁世界
Al－Qadim

这个世界是设定在一个名叫 Zakhara 的星球上，整个星球是以“阿里巴巴与四十大盗”和“辛巴达航海记”里面的阿拉伯全盛时期作为背景所编写出来的，里面的美丽女性挂着面纱，男性则都富有冒险精神，孔武有力，每一个家族都有自已专属的精灵守护，这个世界充满了危险与机会，只等着玩者前来探索。

系列的小说大多数是在描写一个为数三千人的 Dubb 家族的冒险故事。他们的年轻族长 Sheikh Yaqub 则是一个喜爱航海与冒险的男人，最近的故事则是围绕着他与号称珍珠城中最美丽的女人相恋的故事。

星球传奇
Planescape

Planescape 是一个本身极度复杂的游戏设定，它的主要重点是摆放在所谓的多重宇宙（Multi-verse）上面，每一个宇宙有各自不同的价值观与物理概念，玩者须要探索这无限可能的世界中的每一个象限，才能够对这个宇宙有初步的了解。

整个游戏的风格是所谓的 Medieval Punk，也就是中世纪的风格中又带有朋克的颓废与幻想。整个游戏的主要开始地在一个名为 Sigil 的城市，这个城市的外型近似维多利亚时代的伦敦，里面有许多的时空甬道通往不同的时空。整个城市则是由一个名叫痛苦女士（The Lady Of Pain）的神人物所管理，她的外型十分特殊，颈部伸出许多把锐利的刀锋，将自己的脸孔包围。

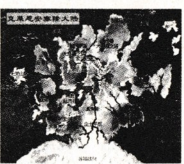
另外在这个设定中唯一会威胁到整个多重宇宙生存的事件，就是所谓的血腥战争（BLOOD WAR），Tanar′ri 和 Baatezu 两个种族陷入永恒的战争，双方都意图把对方完全消灭，这场战争经过的每一个宇宙，都会遭受到毁灭的危机。要怎样避免被卷入这个可怕的战争中，就是玩者的责任了。

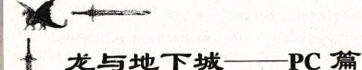
魔法船
Spelljammer



在这个设定中，科学和魔法合而为一。这个世界里的英雄们，必须乘着用魔法师心灵力量驱动的船只，在无尽的太空中航行，这些船只的外型大多异常诡异，有的像是蜻蜓，有的像是乌贼，但唯一相同的是，他们都是利用一种称为 Helm 的装置驱动着。许多海盗们为了抢夺这些价值不菲的装置而不惜冒生命的危险；船员使用巨大的投石器、十字弓，还有法师的魔法来彼此作战，抢夺这些值钱的装置。而且整个 AD&D 设定里的每个世界，几乎都可以借着这些魔法船来抵达，更增加了冒险的可能性。

在这个世界中玩者最重要的目的是要找寻传说中的魔法船 Spelljammer，这艘船行踪不定，里面藏着可以让人类的文明突飞猛进的知识和力量，但要是落入邪恶的生物手中，后果则不堪设想。





龙与地下城——PC 篇

光耀之池
Pool of Radiance

发行时间:1988 年

制作公司:SSI

这是根据 AD&D 规则制作的最早的游戏作品,在游戏中邪恶的火焰魔王 Tyranthraxus 创造了光耀之池(Pool of Radiance),并准备依靠它恐怖的力量毁灭整个世界,而我们勇敢的玩家将率领英雄们彻底击败这疯狂的家伙,最终毁灭了光耀之池。这款最早的游戏在游戏方式上非常简单,但是它成功地向玩家展现出了 AD&D 故事在电脑屏幕上的非凡魅力。

龙枪英雄传
Heroes of the Lance

发行时间:1988 年

制作公司:SSI

《龙枪英雄传》把玛格丽特·魏丝(Margaret Weis)和崔西·西克曼(Tracy Hickman)那套脍炙人口的系列小说中的人物和故事首次搬上了电脑荧幕。这个卷轴冒险游戏基于这个系列小说的第一部——《秋暮之巨龙 (Dragons of Autumn Twilight)》。在《龙枪英雄传》中,玩家要控制八个角色:雷斯林·马歇尔(Raistlin Majere),卡拉蒙·马歇尔 (Caramon Majere),尼恩(Tanis Half-Elven),金月(Goldmoon),河风(Riverwind),泰索柯夫·柏伏特(Tasselhoff Burrfoot),史东·布莱特布雷 (Sturm Brightblade) 和弗林特·火炉 (Flint Fireforge) 去完成他们的任务——从 Xak Tsaroth 遗迹收集失落的碟片 (the lost Disks of Mishakal)。



整个游戏过程非常简单,奔跑、跳跃和战斗贯穿始终。另外,玩家需要为角色们布置一个行军队列,施法者只有在队伍的前四个才能施展法术,而且只有队伍的第一个角色才能和敌人肉搏。当领头的角色牺牲后,第二个角色将接替其位置。因此你必须适当调整角色的位置,把施法者(像巫师雷斯林·马歇尔,牧师金月)通常被放在第三个或第四个位置,这样他们可以施法,并且避免大部分伤害。然后让两个强壮的战士打头阵,像史东·布莱特布雷、卡拉蒙·马歇尔和尼恩这样的角色完全可以胜任了。

虽然在今天看来这个游戏缺乏足够深度的策略因素,但《龙枪英雄传》凭借它优秀的彩色画面和新颖的战斗方式给卷轴冒险游戏定下了一个标准。

苍天之枷的诅咒
Curse of the Azure Bonds

发行时间:1989 年

制作公司:SSI

《苍天之枷的诅咒 (Curse of the Azure Bonds)》的故事可以说紧接着《光耀之池 (Pool of Radiance)》。在击败了火焰魔王 Tyranthraxus 并且毁灭了光耀之池后,英雄的队伍遭到了伏击,并且每个队员的胳膊上都出现了一个苍天之枷的图案。当他们醒来时,发现自己身处于 Dalelands 的小镇 Tilverton。在他们着手查明是什么攻击自己之前,竟发现自己的意志被控制着去攻击一个轻浮的王子随从,并且从此被守卫追捕。当逃到下水道的盗贼工会后,他们终于开始了寻找苍天之枷制作者的艰苦旅程。当然,我们的英雄们最终摆脱了苍天之枷的诅咒。

总体上说,这个游戏在玩法和设置上继承了它的前辈,但它有相当程度的拓宽,它增加了怪兽、宝物和角色的种类,并且稍微放宽了对角色等级的限制。现在你可以选择游侠和浪人(后者可以使用德鲁伊教徒的魔法)类型的角色,并且容许人类角色使用复合职业。另外,你可以把牧师升到第 10 级,甚至可以把魔法师升到 11 级,并使用第 5 级魔法。

火龙传
Dragons of Flame

发行时间:1989 年

制作公司:SSI

该作品可以算作是《龙枪英雄传 (Heroes of the Lance)》的续集。故事紧随《龙枪英雄传》,英雄们这次的冒险将在一个名叫"Pax

Tharkas”的地下城中展开。他们面对的敌人是 Verminaard——邪恶的牧师，他有一件蕴涵着黑魔法的强大武器和一条上古红龙。而你队伍的任务便是探索这个地下城，释放那里的被压迫的奴隶，最终战胜 Verminaard 和它的邪恶武装。

总体来说，《火龙传》有一个和《龙枪英雄传》相似的结局。战斗队列的长度从 8 个变为 10 个，并且容许加入像 Fizban 这样强大的角色(Fizban 是一位法力高强的年老巫师，行动隐秘)。游戏的玩法与前代完全一样，编队和战斗仍然是游戏的主要任务。

幽城宝藏

Hillsfar

发行时间：1989 年

制作公司：SSI

《幽城宝藏(Hillsfar)》可以说是一款特别的游戏，它试图在角色扮演游戏中补充一些动作和解谜成分。游戏的故事很简单：主角是个为了财富和名誉在世界各地旅行的冒险家。当他听说 Hillsfar 宝藏的传言后，就来到了这里。然而当他到达之后，却发现自己失去了一切武器、护甲和魔法。只有靠自己的智慧和能力战胜敌人，为了生存下去，他必须破解眼前的所有谜题。

在游戏中，虽然你可以决定自己角色的种族和职业，而实际上你并没有太多的选择余地。你唯一需要注意的就是生命值的设置，所以武士通常是大多数玩家的首选。



在游戏进行的始终，你的角色要在 Hillsfar 的街道和四周的原野活动，偶尔还会转到一些小游戏里。例如，骑马在路上奔跑躲避地面上成捆的干草和水坑，或者在竞技场进行实时搏斗。

尽管《幽城宝藏》初衷是想要把角色扮演和解迷结合起来，但遗憾的是，这种结合使游戏显得过于杂乱，最终导致失败。

长枪之役

The War of Lance

发行时间：1989 年

制作公司：SSI

《长枪之役 (The War of Lance)》将著名的龙枪系列从角色扮演领域带到了回合策略领域。玩家们将控制由人类，精灵，矮人和 kender 组成的正义或邪恶部队，展开旷日持久的战争。

这个游戏是基于回合制的，每个回合被分为几个部分(任务、支持、增援、颠覆、外交、内政、进攻、防御和战斗)。每个战役有两种取得胜利的方法：一种是得到足够的点数(比如组成足够强的同盟或赢得足够多的战斗)，另一种方法是攻陷敌人的首都。正义的一方要去攻占 Neraka 城堡，也就是邪恶之都。邪恶一方则要攻占 Solanthus 的 Solamnic 省，Caergoth，Gunthar，Ergoth 北部和 Palanthus 城堡。

银刀的秘密

Secret of the Silver Blades

发行时间：1990 年

制作公司：SSI

《银刀的秘密 (Secret of the Silver Blades)》是《光耀之池(the Pool of Radiance)》的第三部分。它的故事远离了 Phlan 和 the Dalelands，而深入的展现了寒冷的龙脊山脉(the wintry Dragonspine Mountains)的心脏地区。玩家发现他们的队伍被一股神秘强大的正义力量召唤到了一个采矿小镇去战胜来自黑暗的巨大威胁。一群叫做 Black Circle 的神秘信徒正在努力使 Dreadlord——一个法力高强的邪恶僵尸复活。队员们需要找到传说中克制 Dreadlord 的武器——银刀 (the Silver Blades)，并最终利用它击败 Dreadlord 和 Black Circle，在战斗中取胜。

《银刀的秘密》延续系列的传奇，对它们进行了很多扩充和创新。角色们现在可以达到 15 级 (小偷可以达到 18 级)，另外牧师和魔法师可以使用最高 7 级的魔法。

飞龙骑士

Dragonstrike

发行时间：1990 年

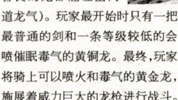
制作公司：SSI

《飞龙骑士(Dragonstrike)》为 AD&D 电脑游戏开创了一个新的表现手法。和以往游戏中不断地积累队员的经验，完成漫长的冒

险不同。

飞龙骑士是一个基于龙枪(Dragonlance)世界的实时模拟格斗游戏。和现实中的飞机和喷气战斗机不同，在游戏中玩家要骑在龙背上（当然都是一些正义的龙，从黄铜、铜、青铜、银最后到金龙）和邪恶的龙王战斗（这难道是近年出品的《龙女：火焰之令》的前身？）。

《飞龙骑士》玩法很简单：玩家(一个正在接受训练的 Solamnic 骑士)将要骑在龙背上，武器是一件肉搏型武器和龙气武器（在龙枪世界里，善良的龙都能吐出两道龙气）。玩家最开始时只有一把最普通的剑和一条等级较低的会喷催眠毒气的黄铜龙。最终，玩家将骑上可以喷火和毒气的黄金龙，施展着威力巨大的龙枪进行战斗。



克莱恩英豪

Champions of Krynn

发行时间:1990 年

制作公司:SSI

《克莱恩英豪(Champions of Krynn)》是第一个以龙枪(Dragonlance)为背景的正统角色扮演游戏，故事发生在《长枪之役(The War of Lance)》后不久。你的队伍最初接受了一项对 Throtl 镇的郁闷遗迹(the smoldering ruins)进行侦察的任务，但随后你就卷入了另一个阴谋。现在你们要把被绑架的卡拉蒙(Caramon)等人从 Draconians 小队中拯救出来，然后尽全力阻止龙蛋落入邪恶的上古武士“Draconian warriors”之手。整个冒险跨越了 Ansalon 大陆。你的队伍由骑士、kender，敌方的投降者和《龙枪编年史(the Dragonlance Chronicles)》中的真实角色领导。

《克莱恩英豪》的基本框架是建立在《光耀之池(Pool of Radiance)》的基础上，另外加入了一些龙枪世界特有的设定。包括易于使用的 Kender 族，Solamnic 骑士职业和一些 Krynn 世界的货币流通细节。游戏还对传统的魔法系统做了一些有趣的修订。每一个巫师系魔法将依照使用角色的阵营被分成了各种类别。比如，魔法盾牌(Globe of Invulnerability)只有正义阵营能使用；火焰盾牌(Fire Shield)和异次元之门(Dimension Door)只有中立阵营能使用；而奖赏和惩罚魔法则被分派给了 Krynn 世界的三个魔法月。最终的牧师还可以选择自己的信仰，Krynn 世界的神将给他们赋予一些特别能力，比如 Mishakal 的信徒有更强的治疗能力，而 Majere 的信徒们则有更强的超度不死生物的能力。

魔眼杀机

Eye of the Beholder

发行时间:1991 年

制作公司:SSI

《魔眼杀机(Eye of the Beholder)》是 SSI 的第一个主视角 AD&D 电脑角色扮演游戏。故事从“被遗忘的王国(the Forgotten Realms)”中的深水镇(the town of Waterdeep)开始。游戏容许玩家组成一支 4 个人的队伍，在迷宫中寻找“great evil”(观察者 Xanathar 的一种别称)，阻止他破坏其他美丽的城市。

《魔眼杀机》所首创的第一视角成为了一种全新的界面。而且，抽象的数据表格被“纸娃娃”式的装备界面(paper-doll inventory screens)所取代。现在你将要与分散在迷宫四处的怪兽进行准实时战斗，破解偶尔出现的机关谜题。

虽然《魔眼杀机》被玩家普遍所接受，但其中仍有不小的缺点。例如只有一个方向的狭窄视线，这在面对怪兽进行实时攻击时很不利，因为怪兽往往从侧面和背面这样的视觉盲点攻击队伍。另外，从手上移动物品到背包也很麻烦。最让你不能忍受的是：当玩家消灭最终的敌人后，竟然没有任何的实时动画。

魔眼杀机 II 暗月传奇

Eye of the Beholder II:Legend of Darkmoon

发行时间:1991 年

制作公司:SSI

紧随前代开创的主视角热潮，《魔眼杀机 II 暗月传奇(Eye of the Beholder II:Legend of Darkmoon)》，把更多的主视角准实时战斗带到了电脑屏幕上。本次冒险和一代在深水镇(Waterdeep)的下水道里进行有所不同，

你的队伍要扫清路上的一切障碍到达险恶的暗月神庙(temple of Darkmoon)和与它连接的4座高塔,去寻找极端邪恶的"Dran Draggore"。

尽管这个游戏几乎没有任何真正意义上的创新,但和一代比起来却有两点非常重要的进步:首先,《魔眼杀机II暗月传奇》中有了真正意义的结局,并且可以把你的英雄的资料保存在一个特殊的存档中,以便在以后的游戏中使用。其次,《魔眼杀机II暗月传奇》可以保存6个存档(一代只有一个存档位置),因而玩家可以在一次游戏中多去探索一些地点。

幻影法师

Shadow Sorcerer

发行时间:1991年

制作公司:SSI

《幻影法师(Shadow Sorcerer)》与以往基于"龙枪"的卷轴格斗游戏大不相同。《幻影法师》紧接《火龙传(Dragons of Flame)》的剧情。玩家要领导他的队伍和一群受惊吓的流亡者一起从Pax Tharkas要塞撤退。由于Verminaard的失败(详见火龙传的介绍)激怒了黑夜女王"Dark Queen",她率领自己的黑暗军团倾巢而出……

在视觉方面,《幻影法师》和它的前辈们完全不同。画面被分为两个部分:一个简明的显示队伍位置的俯视地图和战斗战术显示部分。这种新颖的显示方式在当时引起了人们的广泛关注:它避开2D卷轴,而使用了3D俯视视角,过去角色只能向前走动,而现在则可以在基于方格图的画面上向前,向后,向任意方向移动。

早期大胆的创新不可避免地会带来一些问题,战术地图上的地形障碍物时常会将你的角色卡住,在疯狂的混乱战斗中,你的角色却站住不动,从而成为敌人的活靶子。总体来看,战斗中设计的缺陷并不能掩盖游戏众多的优势,VGA图像和声音效果出众的《幻影法师》仍然被人们所喜爱。

黑暗之池

Pools of Darkness

发行时间:1991年

制作公司:SSI

《黑暗之池(Pools of Darkness)》是SSI"被遗忘的国度(the Forgotten Realms)"金盒子系列的第四部也是最后一部作品。它把你的队伍带入了邪神的巢穴。New Phlan被未知的力量从地基上拔起,陷入了黑暗精灵居住的地下。而居住在Phlan、the Dalelands和周围区域的善良居民则沦为了"Kalistes"(蜘蛛形的女祭司,祭奉邪神"Bane")的奴隶。我们的英雄们将在游戏中击败黑暗精灵和他们的同盟,解放所有奴隶,使Phlan重新回到地面,并最终战胜邪神"Bane"。

在组队方面,《黑暗之池》与它的前辈们十分相似;队伍由六位冒险家组成,其中两位是NPC。现在玩家角色将能升到第20级,使用10级魔法。游戏的范围也得到了极大扩展。游戏中的战斗,特别是后期战斗,和前作很不一样。你能遇到一些专门为这个游戏设计的可怕生物,包括Kalistes的带有剧毒的手下和可怕的Bane的宠臣。

异域之门

Gateway to the Savage Frontier

发行时间:1991年

制作公司:SSI

《异域之门(Gateway to the Savage Frontier)》尝试着回归《光耀之池(Pool of Radiance)》那样的简洁作风,但在情节上却有新的突破。这次冒险发生在"被遗忘的国度"的西北角,那个叫作"异域(Savage Frontier)"的地方。你的冒险家发现自己卷入了一个政治阴谋:有人企图夺取异域周围地区的控制权。现在你必须击败邪恶的巫师"Vaalgamon"和他的巨妖盟友,然后集齐四个神秘塑像并和敌人在Ascore镇进行最后的决斗。

由它的全新的故事和相应的很低的等级上限可以看出,《异域之门》在尝试弥补《黑暗之池(Pools of Darkness)》中几乎无限的等级上限所造成的恶果,并试图回到《光耀之池》的简单世界。角色的等级上限也和《光耀之池》完全一样(小偷9级,战士8级,施法者6级)。《异域之门》最独特的地方

是那些由角色决定的支线任务，两个可以加入玩家队伍的 NPC (Krevish 和 Rishpal) 将容许玩家参加一些支线任务，甚至能略微改变一点游戏的结局。

幽灵骑士
Death Knights of Krynn

发行时间：1991 年

制作公司：SSI

作为"金盒子"系列中第二款基于龙枪的游戏，《幽灵骑士 (Death Knights of Krynn)》把玩家重新带回了龙枪的世界。我们英雄的战士正在参加一个盛大的庆典，一个不速之客——在前作中被击倒的幽灵爵士 "Karl"——却在此时出现了，他忽然骑着不死巨龙在天空中盘旋。随后，英雄们又发现了更多的不死生物。任务非常明确，你必须找出并击败罪恶的源泉：传说中"幽灵骑士"灵魂的持有人——Soth 王。

游戏的绝大部分继承了《克莱恩》系列的一贯特点：游戏界面上队伍按 T 形排列。玩家可以选择 6 个角色组成队伍。角色们可以升级到第 14 级(盗贼 18 级)，并且可以使用牧师的 7 级魔法和巫师的 8 级魔法。和其他作品中的战斗不同，你的角色将和一些游戏中独有的不死生物（比如不死野兽，不死大鹏和巨型僵尸)战斗，当然还包括邪恶的幽灵骑士和 Soth 王。

克莱恩黑暗皇后
FARK QUEEN OF KRYNN

发行时间：1992 年

制作公司：SSI

"克莱恩" 的传说的结局终于推出了。在游戏中玩家的主要任务是寻找并解救失踪了的神龙之卵，此外，在冒险的过程中我们的英雄却发现了更邪恶的阴谋，他们最终将摧毁黑暗之后 "塔克西丝"的野心。

魔法船
SPELL JAMMER

发行时间：1992 年

制作公司：SSI

在这个科学与魔法合而为一的世界中，英雄们必须驾驶着用魔法师心灵的力量驱动的船只，在太空中航行。这些船只的外形各异，有蜻蜓状的，有乌贼状的。但唯一相同的一点是，他们都是用一种叫做"HELM"的装置驱动着。许多海盗为了掠夺这些价值连城的设备而不惜冒着生命的危险。在这个世界中，船员们使用巨大的投石器、十字弓和法师们的魔法进行战斗。掠夺"HELM"只是冒险者们的目的之一，他们最终的愿望是找到传说中的 "魔法船"，据说，在那艘神秘的船只中隐藏着可以让人类文明迅速发展的知识与力量，但如果它落到邪恶之人手中，那后果则不堪设想了。《魔法船》是在 AD&D 的"魔法船"背景下制作的唯一一款游戏作品。

浩劫残阳：破碎大地
DARK SUN:SHATTERED LANDS

发行时间：1993 年

制作公司：SSI

SSI 制作的《浩劫残阳》系列全部采用斜 45°角的方式进行，当战斗开始时也不会有新的窗口打开，而是就地作战。听上去，似乎当今的《暗黑》和《博德之门》仍然在使用这种模式，但实质上当时的作战系统与现在的即时战斗相比还是有着很大的区别的。在游戏中玩家将扮演从集中营里逃出来的劳工，他必须尽力躲避巫师之王的追捕，随后保卫劳工建立的村庄，对抗强大的巫师军团。

浩劫残阳：毁灭者苏醒
DARKSUN:WAKE OF THE RAVAGER

发行时间：不详

制作公司：不详

"匹夫无罪，怀璧其罪"。现在玩家将扮演一个 "悲惨" 的角色，由于他身上带有一把威力强大的屠龙剑，而招致各路人马的追杀。在流亡途中，他竟找到了一根远古法杖，同时了解到幕后黑势力正在策划的阴谋。从此，我们的主角踏上了对抗黑暗势力的冒险旅途。

阿拉丁传奇：精灵魔咒

发行时间：不详

制作公司：不详

在"阿拉丁世界"中，每个家族都有自己专属的守护精灵，而今天我们故事的主角却为自己家族中的精灵伤透了脑筋。由于家族中精灵犯下了不可饶恕的罪行，我们的主角便首当其冲背上了这个黑锅。为了挽救整个家族的名誉，他必须找出在幕后指使精灵犯罪的黑暗势力。

公元1998年

RPG 世界





天龙八部之六脉神剑

天龙八部也是被改编最多的题材，据这款游戏版天龙八部的制作人员表示，本游戏完全忠于原著精神，绝不会像电影版般的进行剧情大变动，而将整个原著内容搞得不伦不类。

游戏开始，段誉就因被迫练功而困在王爷府中，然而喜爱诗书佛经的段誉却对练武一点兴趣也没有，所以您必须帮助段誉逃离王府，展开一连串精彩的冒险旅程，游戏的冒险成份颇重。

最低系统需求：
486 CPU
8MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1998/1/15
设计公司：智冠



超时空英雄传说北方密史

多灾多难的科隆多星再次成为了游戏的舞台。在上一代中赤子国战胜了强大的迦纳帝国，为了今后的和平双方签订了条约，从此迦纳国的军事力量被严格地限制，强大的帝国也因此变得日益衰弱。不久之后在迦钠国东南方的奚族部落开始不满帝国的统治，他们想要脱离帝国独立，因此在两方的边境上冲突不断发生。故事的两名主人公现在登场了，白志超受迦纳帝国的委托前往东南边境调查情况，而奚族部落的娜塔莉雅也在此时北上收集情报。

新作为玩家提供了两位可供选择的角色，他们二人的故事线将紧密地交织在一起。

最低系统需求：
Pentium 120 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1998/1
设计公司：宇峻科技

星月奇缘

最低系统需求：
Pentium 120 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：松岗
发行时间：1998/2/9
设计公司：不详

从卡迪斯城教堂祈祷后的雷恩，在回家途中显得闷闷不乐。因为露希雅又病倒了。此时，雷恩与妹妹露希雅两人，已相依为命地过了十年了，但是在他们的心中永远忘不了那段往事……十年前的那天雷恩他们全家人到森林中野餐，在回程的途中，竟遭遇到传说中的神兽莫尔特斯的攻击，父亲为了掩护家人逃跑，不幸丧生，母亲美娜亚在第二天早上不告而别，而妹妹露希雅也从那天起染上怪病，并且日益严重。

这回露希雅病重的连治疗师也束手无策，于是治疗师告诉雷恩一个解救妹妹的最后办法，那就是去取得神兽莫尔特斯之血。传说中莫尔特斯原来是神派来协助人的使者，就在一百年前的斗争时，莫尔特斯遭到了诅咒，变得似人似兽，并在神要离开"塔斯拉瓦"时，许多莫尔特斯遭到杀害或随着神离去，只剩下几只残留于"塔斯拉瓦"，而他们的血依然具有神效，除了医治百病，甚至可以起死回生，并让人长生不老。

一段未知的旅程就此展开，然而除了雷恩想找神兽莫尔特斯之外，治疗师苏菲也正到处打听莫尔特斯的消息，但是她要找神兽的原因却不是这么简单。在这同时，黑暗的深处仿佛还有着不为人知的阴谋在进行着，一场时空历史的翻版，就这么展开了，一心想要获得权势的拉契尔想要重新创造另一个神，而神兽莫尔特斯之谜就是他的第一步，人的私欲又再度的指染"塔斯拉瓦"这个渴望和平的世界。

在游戏中您所扮演的是男主角雷恩，为了医治妹妹而展开一段找寻神兽的冒险旅途。旅程中您会遇到许许多多的事件与谜题，当您一一抽丝剥茧地解决它们时，会渐渐追溯到一百年前的往事，当年神所种下的因，现在要由您来处理，而莫尔特斯之谜，也必须由您来找到答案。

新乞丐王子

Myth on Light

最低系统需求：
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：汉堂
发行时间：1998/2/15
设计公司：全崴信息

《新乞丐王子》的故事背景建立在西方中古世纪初，一个有如童话故事般的沙特王国上的净土。有一天行事向来古灵精怪的王子厌倦了宫廷生活，于是决定溜出王宫。其实溜出王宫倒是事小，但王子更异想天开地扮起了小叫花子，以便可以尽情的游玩，而不怕被认出并逮回宫中，没想到这下子却真的再也回不了宫中了！在身无分文情况下，他决定去冒险，并从中得知沙特王国已被一股黑暗的势力所笼罩，于是王子只好舍弃那好玩的个性，拾起那不曾拥有的使命感，勇敢地面对那股强力的黑暗势力……





异尘余生

Fallout

最低系统需求：
Pentium 90 CPU
16MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：松岗
发行时间：1998/2/15
设计公司：Interplay

"辐射尘下"的故事背景虽然简单明了，可是却也十分悲惨：一场全球性的核子战争将地球上大部份的地方变成了辐射废墟。存活下来的人们利用了残存的文明建造了"地窖"(Vaults)，也就是地下城市。游戏一开始，玩者所处"地窖"的清水制造系统因为一颗故障的"制水芯片"(water chip)而停摆。你的任务就是要走出地窖，前往地表，并找到另一地窖以取得新的芯片。在你之前已经有许多人尝试过，可是却杳无音讯。



阿猫阿狗

最低系统需求:不详
语言版本:中文
发行厂商:大宇
发行时间:1998/2/15
设计公司:大宇

木桶镇是乐乐从小生长的地方,不过五年前他们举家搬到外地去了。乐乐还有一个叔叔也住在木桶镇,只是他父亲不喜欢这位叔叔,因此自从他们搬家以后,乐乐再也没有机会和叔叔联络。

这一天,乐乐趁着父母出国之便,悄悄地溜回木桶镇想借此探望昔日的好友,以及久未谋面的叔叔。在往木桶镇的旅程中,乐乐想起以前和阿康、阿吉一起玩耍的情形,他们曾在一处空地建造秘密基地,与小狗黑武士、麻雀灰灰渡过许多快乐时光。

终于到了木桶镇,然而眼前尽是一片令乐乐惊讶的残破废墟景象!他抬头望了一下路牌,上头写着"这一带有凶暴的猫群出没,会攻击人"。这下子着实让他大感疑惑,他不自觉地走到以前的秘密基地,发现此时已经住着一大群猫。这些猫现在正要攻击一只受伤的麻雀,乐乐看情况不对,立刻挺身相救之,没想到它正是昔日的玩伴灰灰。

乐乐试着和猫群沟通,但猫老大黄金战舰仍然非常愤怒地想教训乐乐,在危急存亡之际,一个红发少年出现,他用力摇晃可乐罐,然后喷出可乐阻挡猫群并带着乐乐逃走。这个少年原来就是阿康,阿康和灰灰告诉乐乐这几年来镇上遭到了严重的猫害,它们抢夺食物、危害商家,连狗也被打得溃不成军!乐乐在了解了整个事件的来龙去脉之后决定留下来守卫自己的故乡。他召集了好友阿康和擅长发明的阿吉,三人成立"木桶小队",阿康负责经济业务,阿吉专司开发及维持设备,乐乐则利用自己可以和动物沟通的能力,去寻找所有的狗对抗猫。

乐乐在寻找狗的过程中,将会遇到许多问题。像是专扯他后腿的天下第一大呆狗大米、胆小如鼠的香蕉皮、盛气凌人的白眉、记仇功夫一流的汉堡走路、完全没立场的圆刷子和谄媚、倨傲不恭的钢毛、坚持原则的三剑客、打混摸鱼的双簧狗胖哥瘦哥、不屈不挠但又不问战术的狗老大猎师……形形色色的狗儿,乐乐要如何让它们能团结一致对抗猫呢?



幻想时空

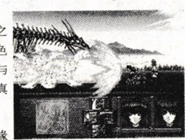
最低系统需求:
Pentium CPU
16MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:1998/2/15
设计公司:弘煜

艾思嘉,一个充满剑与魔法的幻想世界,一个充满了天外奇想的冒险时空。艾思嘉历 1900 年,沙漠中如幻般的海市蜃楼,经 36500 万日的周期再次出现于世,一群各自抱着不同目的的青年人,不约而同的在这一天展开了旅程。



百年难得一见的海市蜃楼出现,使得冒险家纷纷起程前去探险。在此有个名叫朱里安的实习冒险家首次踏上了冒险之路,在众多冒险者群中,他能出线吗?

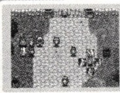
贸易港都——欧鲁索,一名幻想成为世界第一魔法师的少女——夏露露,告别了父亲及家园,展开寻找传说中宝物的旅程。漫无目的的寻找真能让她如愿以偿吗?



佣兵国迪约夏的国宝"英雄之盾"被不明法师抢走,于是有着黑色雷电之名的不败佣兵-拉克.费特,与武斗家琳儿步上了追寻道路。他俩真能夺回国宝吗?

半调子魔女——依莎贝,因缘际会遇见世界树爷爷,看着那因人们破坏世界而显得消瘦枯黄的世界树,少女发誓:"我会让世界回复成原来和平安乐的样子!"这个誓言,依莎贝真能实现吗?





炎龙骑士团外传 风之纹章

最低系统需求：
Pentium 120 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：不详
发行时间：1998.6.15
设计公司：汉堂

故事发生在上一次冒险结束的18年之后，索尔继承了罗特帝亚的王位后，将国家治理得井井有条，然而索尔天生豪迈，不久他便厌倦了帝王的生活。一天伟大的索尔王出走了，但这却给新的邪恶势力创造了机会。他们暗算了索尔，并派人进入王宫假扮索尔进行统治，从此罗特帝亚再度陷入了危机。在这危难之时，故事的主人公兰迪斯救出了，由此两代英雄人物联手踏上了复国的旅程。新作延续了过去的优点，但是并没有明显的创新之处。

No Photo

魔法军团 WARLOCK

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：不详
发行时间：1998.6
设计公司：
GAMEONE

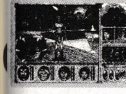
美丽的HOPE星原本是一个和平安宁的世界，但是50年前的那次星际海盗的入侵却彻底改变了这一切。人们为了击退海盗的进攻，他们发明了一种威力强大的终级武器。海盗被击退了，但是整个星球却被终级武器所污染，维持生命的水源发生了巨大的变化，从此人们只有依靠净水器才能得到纯净的饮用水。故事从一座小村庄中展开了，雇佣军穆尔和汉妮兄妹接受了村长托付的护送净水器的任务出发了……出色的画面表现是该作品的最大特色，此外丰富的道具、华丽的魔法和曲折的情节，自然是这类游戏所必须拥有的。

战国美少女 斩断云空

最低系统需求：
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1998.6.15
设计公司：TGL

16世纪的明朝，举国上下沉浸在和平的逸乐中，此时一水之隔的日本，却处于纷乱的战国之秋。这是个下克上的动荡时代，各地的大名除了倚赖正规军团在战场上互相厮杀外，还积极培育以忍者为中心的忍者部队，暗地里从事谍报、暗杀的工作。

《战国美少女-斩断云空》这款游戏以女忍者-百地天心的故事为主轴，让玩者亲身体验忍者的生活。在忍术的众多流派中，到底是伊贺流为强，还是甲贺流为优呢？此外，服务于关东地区北条家的风魔一族，擅长使用南蛮武器的杂贺寺的杂贺众，以及武田家的山伏、步巫……这些著名的忍者集团，共同交织出多采多姿的浪漫传说。



魔法门6 奉天承运

最低系统需求：
Pentium 90 CPU
16MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：欧乐
发行时间：1998.6.15
设计公司：
New World Computing

"天堂统治"的故事发生在"英雄无敌II"之后，正直的罗兰德王子挫败了邪恶的阿基贝尔德，古老的恩洛斯大陆重新恢复宁静与和平。三年过去了，危机再次出现，伟大的罗兰德陛下在远征魔鬼之域的战争中神秘地失踪了，一个神秘的宗教开始在大陆上兴起，此外一些在上一次王国圣战中失败的领主也开始蠢蠢欲动，年幼的NICOLAI王子在执政官WILBUR·HUMPHRY的辅佐下苦苦支持着混乱的恩洛斯帝国。你作为故事的主角，在一个废弃的魔鬼村落中发现了罗兰德国王写给王后凯瑟琳的信，从此你的命运就将同古老的王国联系在一起，为了解开罗兰德国王的失踪之谜，出发吧。

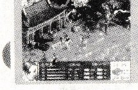
最终幻想 7

Final Fantasy 7

最低系统需求：不详
语言版本：英文
发行厂商：电子艺界
发行时间：1998/7/15
设计公司：SquareSoft

《最终幻想》系列游戏由 Square Soft 发展，是有史以来最畅销、也是最受好评的游乐器游戏之一。Sony Play Station 版本的《最终幻想 7》单单在日本就已经售出 320 万份以上。

《最终幻想 7》叙述一家能源公司"神罗"利用魔光炉开采星球的生命能量供人民使用，改革性魔光能量的便利性极受大众的欢迎，但人们却不知能量一旦抽取殆尽，星球就会自行崩毁碎裂。玩者所扮演的角色克劳德刚刚成为 AVALANCHE 反抗组织的佣兵，随着故事的发展，必须要终止"神罗"的野心，以及最后魔王毁灭世界的企图。在旅途之中，玩者会遇见神秘和强大的盟友，协助他反抗"神罗"，并在各种精致的场景中探查世界、古代和记忆中的秘密。



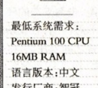
古文明霸王传

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1998/8
设计公司：宇峻科技

该作品是继《北方秘史》之后宇峻科技推出的最新战略角色扮演游戏。故事仍然沿用了传统的主题，正邪之争是角色扮演的永恒话题，在一片全新的大陆上，一群满怀正义感的青年将与邪恶的大魔头展开殊死搏斗。该作品采用《北方秘史》的引擎制作，但是整体的画面表现却更为出色，尤其是那些由 3D 绘制的人物造型显得更为生动。游戏的其他方面则沿袭了以往作品的优点并进行了适当的改进。







最低系统需求：
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1998/8/15
设计公司：智冠

喜爱漫画的读者们对马荣成的《风云》定然不会陌生，这部当年在台湾掀起一股狂热的香港漫画，以细腻的画风以及高潮迭起的武侠剧情，紧紧掳获漫画迷的心房，让许多人爱不释手，漫画目前仍连载当中，并在尖端拿下出版权后更名为《天下画集》，而在尖端和智冠的合作之下，这部广受欢迎的漫画即将跃上计算机屏幕，以全新的面目和大家见面了。

故事从一桩家庭悲剧展开，游戏的主人翁步惊云因为母亲从小的苛刻对待，养成不喜与人为友的孤傲冷漠性格。后来母亲带着他改嫁给霍步天，他才渐渐感受到一丝的亲情。然而就在步惊云十岁那年，霍步天拒绝雄霸招揽，而导致霍家灭门之祸。年幼的步惊云目睹一切，竟没有掉任何一滴眼泪，更因此逃过一劫。他以仇恨支撑生命，化悲痛为力量，他一步步接近天下会的权力核心，并取得雄霸的信任，一步步展开他的复仇计划……，整个游戏的剧情将尽可能地忠于漫画原著，完整交待步惊云乖舛多变的前半生，直到步惊云手刃雄霸为止。





最低系统需求：不详
语言版本：中文
发行厂商：欢乐盒
预定发行：1998/9/15
设计公司：欢乐盒

继《鹿鼎记》之后，欢乐盒即将推出续作《神龙教》，游戏的剧情依电影改编，由庞大的游戏世界(从北京城到昆明城)及支线架构、丰富事件串连而成，意图带领玩者们进入另一段滑稽爆笑的冒险之旅。



守护者之剑

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1998/8/30
设计公司：TGL

传说在千年前，战神底亚斯以他的勇气与智能，击倒来袭的邪恶之神，使鲁美大陆免于一场邪恶浩劫，底亚斯的配剑也被后世传诵为“守护者之剑”。往后，在矢志守护鲁美大陆的贤者们保护下，这片土地善良而繁荣安乐。

修特这位来自远方赛西亚大陆的少年，旅经繁华的鲁美大陆时，因一连串的奇遇而结识了在孤儿院长大的雪丽及柯娜。修特为了帮助落难的雪丽打败侵袭孤儿院的女巫师德莎，却意外的发现一件又一件恐怖骇人的阴谋，正逼近鲁美大陆的每个角落。究竟是什么原因使得这块乐土再度危机重重，难道战祸又即将来临？还是复活的邪神即将到来？那守护者之剑的下落、传说中的守护者在哪里？三人就在这辽阔的大陆上，展开了一段段精彩的冒险故事……



科隆战记 受咒之地

最低系统需求：
Pentium 75 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：游戏橘子
发行时间：1998/9/15
设计公司：游戏橘子

话说当年伟大的罗维提，曾派遣卡赛拉和吉路迪两人到艾劳克平定战乱。卡赛拉在这次战争中，虽然贡献很大，但为了一举粉碎人间的贪婪和杀戮，反而使发生在艾劳克的冲突越演越烈，最后扩展为全区域的战争。

骁勇善战的卡赛拉不断从各场大大小小的战役中获胜，而这些胜利的喜悦也渐渐让他丧失理性，使暗黑的力量开始在卡赛拉心中滋长。最后九位暗黑军主也来到此地，助长卡赛拉疯狂的在这块大陆上肆虐，直到吉路迪的战死才唤醒卡赛拉的良知，可惜为时已晚了。卡赛拉为了弥补自己犯下的错误，于是独自向九位暗黑军主挑战，他一路斩杀五位暗黑军主，直到精疲力竭步入黄泉之路。从此许多英雄豪杰为了拯救这个世界也不断地向其余的暗黑军主挑战，但都一一成为地狱的亡魂，直到您的出现……



西风狂诗曲

最低系统需求：
Pentium 75 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：旭力亚
发行时间：1998/9/15
设计公司：Soft Max

《创世纪外传》源于韩国 Soft Max 公司目前已出到第二代的《创世纪》系列，游戏的背景设定在 15 世纪中叶的欧洲，正值宗教纠纷引发社会动乱的时代，人民对教会势力过度膨胀而发出不满之声，导致帝国开始压迫百姓。此时英雄人物黑太子的出现，揭开了创世战争的序幕，最后黑太子得到阿修罗魔剑而打败帝国军，人民的生活才又恢复平静。

本游戏是创世战争 50 年后开始，创世战争胜利后黑太子就不知去向，旧帝国由各领主分割统治，而领主们为了增加自己的财富，变本加厉压榨农民，除去反抗自己的声音，把反抗集团冠上魔鬼崇拜者的罪名，当时帝国唯一的主教蔡斯尔趁此展开了宗教审判排除异己。为了对抗暴政，农民和反抗势力结合，组成了“帝国革命军”，展开另一场可歌可泣的创世纪战争。而因宗教迫害和友人背叛的主角，在历经 13 年的牢狱生活之后，也被卷入惨烈的战争……



永远的伊苏

最低系统需求：
Pentium 100 CPU
16MB RAM
语言版本：日文
发行厂商：协和
发行时间：1998/10/15
设计公司：
Falcon Corp

《伊苏》Win95 版的游戏内容是以《伊苏 Ⅰ》为蓝本而重新架构，故事回溯到千年前，当双月临空，“伊苏”国度诞生。两位伊苏女神，开始授予人们“黑珍珠”的神圣之力，人们得到了大地、力量、光明、时间、智能与心。然而，从这一天起，光与暗也在这里同时降临。伊苏国因魔王达姆的力量，而消失在光明的彼岸。数百年之后，米内亚的少年亚特鲁.克里斯汀在贤者莎拉的指导下，肩负起解开伊苏之谜的神圣使命。为消灭邪恶的化身－魔王达姆，他开始寻找六本伊苏之书，在这趟不断冒险的未知旅途中，没有人知道何处是光明与黑暗的圣战终点……



灵剑传奇

最低系统需求：
Pentium CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：华义
发行时间：1998/10/15
设计公司：泰腾

灵剑传奇是一部奇幻的武侠角色扮演游戏。故事中的主角段丰是灵剑的再世传人，由于受到灵剑的前世魂魄召唤，因此需到鬼城中寻找灵剑前世的魂魄，以便得知灵剑的下落以及控制灵剑的方法。然而在他找到灵剑之后，并不表示这任务已经结束，因为灵剑的封印必须由仙界的龙王才能解开，因此到仙界找龙王将是他另一段危险之旅。然而不可思议的是，用来镇压邪气降妖除魔的正义之圣剑-灵剑，最后竟然是插在灵剑的主人段丰的身上！究竟为什么灵剑要封印住自己的主人呢？泰腾科技的制作小组这次又要卖关子了，有兴趣的玩者不妨想想看吧！



三界谕 2 真爱不死

最低系统需求：
Pentium 133 CPU
24 MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：第三波
发行时间：1998/12/15
设计公司：大点

游戏的主要舞台是在一个称之为虹奇的星球，这个世界由一片深邃海洋——迪兰海将其一分为二，东部是一块由五向战士借助大地精灵的力量而造成的布尔蒙大陆，西方则是一连串的群岛国。东方的布尔蒙是承袭了星球文化、历史的主要汇集地，居世界的中心地位，而西方则是一些孤立自治的小国家。

在这个历史悠久的奇幻国度中，一位年轻有为，为了寻找意外失散亲人的西域王子；一个被父亲冷落，毕生寻求救赎的孤独老人；一个因长期和人类接触而失去翅膀变成女人的精灵；一个只想成为巫师的街头小混混；一个被卷入家族谋杀的富家千金，因为命运诡谲安排这些人结伴同行，而在最后发现了一段埋藏了几千年的爱恨情仇……

暗黑帝降临

最低系统需求：
Pentium CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：游戏橘子
发行时间：1998/10/15
设计公司：HICOM

好不容易身边所有的事都暂告一段落，那男人靠在椅背上慢慢地沉思：最近周遭老有些不寻常的怪事出现，难道这里将会有什么大事发生吗？想着想着，他有些疲倦、然后渐渐合上双眼……。从他身上的服装和房间里的装饰品来看，他可能是一位神职者。

不一会儿，一阵阵奇怪的声音响起，于是他很快地睁开双眼，没想到竟看到一位戴着面具、身着长衣灰袍的魔法师慢慢地显现在面前，正因为魔法师是突然地出现的，所以两人都沉默了会儿。

“你是谁？从哪来的？”那男人问。

“呵呵，杰夫先生，我可是因为崇拜你才专程过来找你的啊！”魔法师笑的很邪恶的说道。“况且国王就快死了，你将有机会登上王位统治这块大陆喔，所以……”

“你别胡说！”杰夫不等魔法师说完就大声喝斥他，原来这位神职人员叫做杰夫，他无法忍受任何人诅咒那位令人尊敬的国王，并心里想着：国王的病情现正渐渐地好转中，况且以自己的身份地位怎可能当国王呢？

魔法师不改其诡异的笑容继续说道：“你等着瞧好了，我还会再来找你的。”说完又神秘地消失。杰夫心中有些不好的预感，于是第二天一早立刻前往皇宫晋见国王，没想到……

以上是游戏《暗黑帝降临》的开场白，游戏内容描述争夺王权的10 年战争期间，暗黑君主再度向人间挑衅的故事。



吸血鬼的古老历史与传说

历史篇

在欧洲大陆上，从有历史记载的那一刻起，吸血鬼的传说便诞生了。

可以说吸血鬼是一个古老而神秘的种族。他们没有心跳，没有脉搏，没有呼吸，也没有体温，他们永生不老。另外他们也具有自己的思想，他们会思考，会交谈，会四处走动，甚至还会受伤和死亡。他们的力量远大于常人，而且拥有常人无法获得的异能。

为了维持他们这种特殊的生存状态，他们必须吸食鲜血。大部分吸血鬼通常以吸食人类血液维生，但是也有部分吸血鬼会吸食动物甚至其他吸血鬼的血。除了吸食血液的种类不尽相同外，他们吸血的方式或行为也有所不同。在他们当中，一些吸血鬼会豢养牲畜(herd)，注意这些牲畜并非牛、羊之类的动物，而是一些因为某种原因自愿贡献鲜血的人类；而另一些吸血鬼会利用特殊场合诱惑人类达到目的。当然还有一些吸血鬼会采取攻击的方式强行吸食血液。

当今很多人认为，只要被吸血鬼吸食了鲜血之后，此人就会变成吸血鬼。实际上，这种看法并不正确。被吸血鬼吸食过的人将导致死亡，但是并不会变成吸血鬼。但如果一个吸血鬼打算令一名人类变成其同类时，他必须将自己的血液给予对方，当被吸食者接受吸食者的血液后，两种血液融合才有可能变成真正意义上的吸血鬼。这种血液融合的现象会带给被吸食者奇妙的感受，这个过程则被成为“初次拥抱”（The Embrace)。在初拥之后，被吸食者既变成吸食者的后裔，根据吸血鬼密党的戒律，任何吸血鬼不能随意发展自己的后裔，而且一名吸血鬼必须为自己后裔的行为负责。

每一个吸血鬼都拥有异于

常人的能力。但是这种能力并不是生来就有的。年轻的吸血鬼的能力几乎和凡人相同。但是随着年龄和经验的增长，吸血鬼会逐渐发掘自身的能力，从而使自己变得强大，理论上来讲，越年长的吸血鬼拥有的能力就越强大。第三代吸血鬼拥有的能力甚至可以与神媲美。在这些吸血鬼面前，通常的人是不堪一击的。

很多资料中表述，吸血鬼害怕的东西有很多，比如大蒜，圣水和木桩。这些传闻大多是不正确的。吸血鬼最害怕的东西只是阳光，而对于部分异能强大的吸血鬼来说，他们可以对阳光具有微弱的抵抗力，但是没有任何吸血鬼能经受阳光的照晒。另外，高温对吸血鬼也有一定的克制作用，因此，吸血鬼通常都在夜间行动，因为白天的日光和高温都会严重的影响他们的思维和能力。此外，事实上吸血鬼完全不怕大蒜和圣水。如果有人拥有极端强烈的宗教信仰，有可能用十字架暂时抑制吸血鬼，但是吸血鬼绝不会因此而致死。同样的，木桩对吸血鬼也毫无作用，如果能用木桩钉住吸血鬼的心脏，也只是令其暂时麻痹，当木桩被拔除后，他们便又可以随意行动了。其实吸血鬼本身并不是邪恶的。在一个人被初拥之后，他通常还会保留着自己的人性。这些人会认为他们可以和从前一样，自由的行动和生活。但是事实上他从此将开始惧怕阳光和高温，而无法在白天出门；他会感觉到自己对鲜血的强烈渴望；他会发现自己必须靠取周围人的血液而生活。这些思想是如此强烈以至于完全无法控制。渐渐地，他的思想行为方式就会改变。一个吸血鬼在最初会试图对抗自己的行为，但是本性最终还会占据上风，他会逐渐习惯新的生活方式。最后，他彻底明白了自己已经不是常人。他通常会远离繁华的地带，孤独的生活，不与任何人接触。由于他们本身的体质，他们不会衰老，他们会活在世界上目睹周围的一切变化，目睹他从前的亲人和朋友相继死去。而他只能日复一日的用鲜血和生命作为自己的食品。周围的人类对于他来说不过是一些弱小的生物罢了，他们已经完全没有理由也没有必要尊重和爱护人类了。他们藐视人类，并且生出强烈的嫉妒心，最终，他们变成了恶魔。

传说篇

人类社会对吸血鬼种族的了解并不深，尽管这一古老的种族经历了相当长的时间，但由于吸血鬼族群的戒律和自我控制，使得人类几乎无法深入了解它们。

历史上，人类对于吸血鬼种族的首次认识始于1484年。当时整个欧洲处于吸血鬼的战争之下，吸血鬼族在夜间成群出动，疯狂地与人类"初拥"，很大一部分人因无法接受"初拥"而导致神经紊乱。另外，因为接受"初拥"的人类所表现的症状与瘟疫相仿，所以当时的人类社会认为这又是一次大范围的瘟疫。

许多人类在未完全死亡的时候，或者在"初拥"的作用未回复之前就被他们的同类埋入地下的墓穴。几天之后，由于某种特殊原因，当活着的人们打开坟墓时，却发现这些尸体已经改变了原先姿势，有些还沾有血迹。那是人类初次接触到的吸血鬼。从此，吸血鬼的传说就在东普鲁士，西里西亚，波希米亚等地流传开来。

1484年，多明歌会的两个修士 Jakob Sprenger 和 Heinrich Kramer 编写的《巫术之密》被教皇英诺森特八世(InnocentVIII)批准出版，这是人类历史上，基督教会第一次承认神怪力量的存在。

1710年，吸血鬼的战斗再次展开。战争发生的地点是东普鲁士一带，被初拥的人群又一次弥漫了大地，城市和村庄被笼罩在死亡的气息里，古老的传说再次流传在惊恐的人群中。东普鲁士当局为了制止被"初拥"的吸血鬼复活，大范围挖掘死尸的坟墓，把每一具未腐烂的尸体身上都钉上大量的木钉。同时，"宗教裁判所"动员大量的骑士对吸血鬼进行战斗，每场战斗都无比惨烈。但是这些战斗通常都只有贵族知晓，而大多数的民众对此仍一无所知。

事实上，除非大战或者在不得以的情况下，否则吸血鬼族群一般是不会主动大规模攻击人类，因为这个神秘的族群深知暴露会给

他们带来何种后果。但是,仍然有一部分吸血鬼,因为某种原因胡乱吸食人类的血液。

1725 年,一个名叫 Pierre Plogowitz 的农民在被初拥之后变成了吸血鬼,他在一个名为 kilova 的村庄里令 8 人死亡。另一个吸血鬼的名字叫 Arnold Paole,他令一个叫 Medwegya 的村庄的大量人口丧生。

人类社会对这两起事件极其重视,进行了大范围的调查。但最终他们对公众隐瞒了调查的真相。第一起案件的报告现在存放在维也纳档案馆。其中第一次出现了一个新名词——"Vanpir",这就是吸血鬼名称的由来。

人类当局在 1731 年对第二个案例进行了更深入的调查。



军医 Fluckinger 把整个的调查过程和结果都做了详细的笔录,交由 Heiduques 连队的几位军官和医生签名后以《见闻与发现》为题呈送贝尔格莱德法庭并于 1732 年正式发表印行。法国国王路易十五要求黎赛留公爵(Richelieu)把案件的正式结果写成详细的报告呈给他。这份报道在人类中引起了巨大的轰动,1832 年 3 月 3 日,《拾穗者》的报导中出现了"vampyre"这个词,这是法语中首次出现吸血鬼这个词汇。

整个人类社会对吸血鬼族群产生了巨大的兴趣,很多人开始研究这一现象,但是由于吸血鬼密党要求吸血鬼族群严守六大戒条,所以这些研究的结果大多荒诞可笑。Philip Rohr 在于 1679 年出版于莱比锡的《死者咀嚼现象之历史与哲学》中把在坟墓中咀嚼的现象解释为魔鬼附身,这一观点在当时得到许多人支持,1728 年,莱恩夫特也在莱比锡出版了一本《随意在坟墓里咀嚼的尸体》对 Rohr 大加驳斥。

1732 年 Christian Stock 的《论吸血的尸体》和 1732 年 Johann Heinrich Zopf 的《论塞尔维亚的吸血鬼》在欧洲出版。同期,身为 Senones 修道院院长的 Dom Augustin Calmet 神父写了一本驳斥这些小册子的书,名字极其冗长:《论匈牙利、摩尔达维亚等地的附体鬼魂、被开除教籍的人、吸血鬼或活尸》,这位神甫收集了很多吸血鬼行动的踪迹,一一列举在这本书里。意大利佛罗伦萨主教 Davanzati 所写的《论吸血鬼》以及教皇 Benoit XIV(本笃十四)在他的著作《天主赐福和圣人列福》中在第四卷中也谈到了吸血鬼。但是很可惜,吸血鬼族群远远比他们想象的要严密和恐怖得多。

随着科学的发展,愚蠢的人们自认为掌握了一切道理,他们开始屏弃他们的信仰,肆意涂抹着自己的灵魂。象征荣耀的家徽上落满了灰尘,吸血鬼的传说令很多人认为荒诞不经。人类似乎认为自己有足够的能力,足以轻视吸血鬼的存在。然而,与这种愚蠢的行为形成鲜明对比的是:吸血鬼的族群却一如既往的,在黑暗的角落里啜饮着红色的鲜血。

吸血鬼之种族

吸血鬼氏族的历史相当漫长,甚至远远超过了人类的历史。第一个有史可考的吸血鬼是圣经中记载的——盖因。当亚当和夏娃被上帝逐出伊甸园之后,来到了荒野开始新的生活。他们生下了很多孩子,盖因就是他们的第一个孩子,世界上的第三个人。

后来盖因成为了一位农夫,并与他的弟弟一同生活,二人每天向上帝奉献自己的祭品。一天,他们二人同时献上了自己祭品。盖因奉上的是青菜,而他弟弟——牧羊人——奉上的却是牛羊的肉。盖因嫉妒他的弟弟,于是在深夜将其杀掉了。

次日,在呈现祭品的时候,上帝向盖因询问他弟弟的所在,而盖因谎称不知。上帝盛怒,对盖因说:"我已经听到了你弟弟的哭诉,你必须接受惩罚"。盖因连忙向上帝求饶。上帝对他说:"我不会杀你,我知道你以后一定会被世人所唾弃,所以现在我给你一个记号,将来人人都会折磨你,但不会杀你,让你永世受到诅咒"。

此后盖因逃亡到现今非洲的地区,终身靠吸食活人的血液生存,永生不死,世代遭受人类的诅

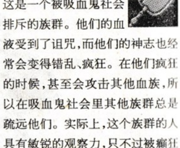
咒。在 White Wolf 的书中，盖因后来和撒旦的情人莉莉丝（Lilith）成婚，莉莉丝教导盖因如何吸食活人之血使自己获得力量。

因为孤独，盖因创造了他的后代，这就是第二代吸血鬼。第二代的吸血鬼有 13 个后代。这 13 人被称为第三代吸血鬼。第三代吸血鬼是诺亚大洪水的幸存者。他们建立了 13 个不同的吸血鬼氏族并叛灭了他们的先辈。

第三代吸血鬼的年龄几乎与人类的历史同样长久，而他们的能力也随着年龄的增加而增加。到了现在，他们的力量已经同神相差无几了。在中世纪之前，吸血鬼的族人因为拥有特殊的能力和不死之身，通常会互相争夺权利，令人类恐慌（1484 年和 1710 年的战争就是如此）。天主教审判庭宗教裁判最终所认识到了吸血鬼的存在，并开始大肆捕杀。尽管吸血鬼氏族拥有异能，但无法同时抵挡几百人的合作攻击。整个吸血鬼氏族的生存陷入空前危机。

在这种条件下，有七个吸血鬼氏族开始互相结盟，组成了“密党”联盟（Camarilla），以下便是成立“密党”联盟的七个种族：

Malkavian 族：



这是一个被吸血鬼社会排斥的族群。他们的血液受到了诅咒，而他们的神志也经常会变得错乱、疯狂。在他们疯狂的时候，甚至会攻击其他血族，所以在吸血鬼社会里其他族群总是疏远他们。实际上，这个族群的人具有敏锐的观察力，只不过被癫狂的外表所掩盖。

Brujah 族：



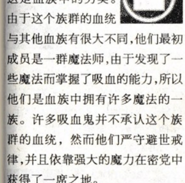
这是密党中最松散的一个族群，他们拥有着复杂的信仰观念，而且有很多人都是无政府主义者。对于密党中的长老来说，这群桀骜不驯的人确实令人头疼。但是千万不要忽视这个族群的存在，因为 Brujah 的吸血鬼们拥有着好战的特性，在艰难的战斗中这些可怕的斗士往往比其他族显得更强大。

Toreador 族：



这个种族中的许多成员都拥有着丰富的艺术细胞，他们热爱艺术的创作，因为他们中的许多人成为吸血鬼前就是音乐家、画家、诗人等。他们喜欢在人类的上流社会活动，他们的外表优雅。

Tremere 族：



这是血族中的另类。由于这个族群的血统与其他血族有很大不同，他们最初成员是一群魔法师，由于发现了一些魔法而掌握了吸血的能力，所以他们是血族中拥有许多魔法的一族。许多吸血鬼并不承认这个族群的血统，然而他们严守避世戒律，并且依靠强大的魔力在密党中获得了一席之地。

Gangrel 族：

该族的标志物是一个狼头，反映了这个族群兽性的一面。他们喜欢在野外过着独立、漂泊的生活，与大自然接近，与野兽交流（有点接近于狼人）。在战斗的时候，这个族群同样拥有强大的战斗力，而这些战斗力就来源于他们野兽的本性。他们外表和思想有时候也会带有野兽的特征。

Ventrue 族：

这是密党中最重要的族群。他们肩负着密党的领导职责，大部分城市的亲王都由这个族群的人担任。这个族群的人大多从上流社会中选取，许多人甚至是一些政治人物。他们维系着密党的存在，严格执行着密党的六大戒律，尤其是避世戒律。

Nosferatu 族：



该族的标志物是一个扭曲的人脸，这也和他们族群的特点有关。这个族群的吸血鬼有着丑陋、扭曲的外貌，他们只能生活在城市的下水道以及昏暗的角落里，因为他们丑陋的样子会被人类甚至其他血族鄙视。他们拥有隐蔽自己和窃听的能力，而且极为团结。

“密党”联盟确立后，为了约束属下各族的成员，领导者创立了六条吸血鬼的戒律（Six Traditions），要求联盟中的吸血鬼永世遵守。这六条戒律是：

第一戒律：避世（The First Tradition: The Masquerade）

不可对非氏族的人显露自己的面目，否则其他吸血鬼会和你断绝一切关系。

第二戒律：领权（The Second Tradition: The Domain）

在自己的领土上，你有着至高无上的权利，任何外来的吸血鬼都要尊重你。

第三戒律：后裔(The Third Tradition: The Progeny)

如果你要创造新的吸血鬼，你必须得到尊长的同意。如果你违反此戒条，你和你的后裔都会被处死。

第四戒律：责任(The Fourth Tradition: The Accounting)

你所创造的吸血鬼是你的后裔，在他们被超渡之前，你应该在各个方面指导他们。他们的罪要当成自己的来忍耐。

第五戒律：尊重(The Fifth Tradition: Hospitality)

吸血鬼应该互相尊重领土，当你到达陌生的土地的时候，应该向当地的长老引荐自己，不得到他的批准，你不能做任何事情。应该互相尊重领权。在你到达一个陌生的城市时，应该向那里的管理者引荐自己。如果没有得到他的批准，你不能在那里做任何事。

第六戒律：杀亲(The Sixth Tradition: Destruction)

严禁杀害你的同类，只有长老有猎杀的权利。

除了"密党"之外，吸血鬼的另一个盟派便是"魔党"。整个魔党联盟由两个氏族控制。魔党联盟不承认密党的六戒。他们的统治手段主要是武力和鲜血。传说魔党会将新加入的吸血鬼成员活埋，令其恐惧，再以血统(Blood Bound)加以束缚。魔党和密党之间的战斗一直在持续。冲突不时发生。以下便是"魔党"的加盟成员：

Tzimisce 族：这是所有吸血鬼族群中最具有学识的，他们大部分成员都受过高等教育。他们精于魔法，虽然他们的魔法能力比不上密党中的 Tremere 族，不过已经足以让他们成为强悍的对手。其他的血族甚至给他们起了"魔王"的绰号。

Lasombra 族：这是魔党中的领导者，他们力求控制人类。这个族群的人拥有着优雅和残忍两种性格，他们大量地进行初拥，并且蔑视密党制定的那些戒律。无论对人类和密党吸血鬼来说，魔党的吸血鬼都是可怕的敌人。

除此之外，还有四个氏族在争斗中保持中立。他们是：

Ravnos 族
Assamite 族
Giovanni 族
Followers of Set 族。

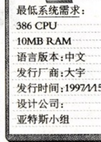
在人类未知的世界中，这些吸血鬼种族正在进行着漫长而残酷的战争。

公元1997年

RPG 世界



魔神战记 2



最低系统需求：
386 CPU
10MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：大宇
发行时间：1997/1/15
设计公司：
亚特斯小组

看到《魔神战记》四个字，不由得想起四年前一代刚出来的时候，那时国产的 RPG 还很多，像是《失落的封印》、《聊斋志异之幽谷传奇》等，百家争鸣相当热闹，最近则冷得多了……现在二代推出自然引起满大的注目，让我们来看看这些年来这个系列的游戏有什么改变。

虽然故事同样发生在一个虚幻的世界，不过除了男主角的名字是一样的外(亚特斯，正好又和设计小组的名称相同)，可以说是完全不相干的两个故事，不过看起来还是有很类似的感觉。



天晴传 伏龙之章

最低系统需求：
386 CPU
10MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：松岗
发行时间：1997/1/15
设计公司：TGL

在遥远的古代，统治大地的是长着双翅的龙人，虽然他们有着超越人类的高深智能和强健体魄，但却因此而逐渐自大自满起来，终于因而触怒了天上的诸神，派出一只巨龙来毁灭世界。完成任务后的巨龙，并没有回到天界，而是沉睡在地底之下成为了伏龙。很久很久以后，人类取代了龙人，在地面上重新建立了新的文明，但是巨龙毁灭世界的传说却没有被遗忘。

在地下躺着巨龙的群岛上，德川家的将军在江户统治着整个日本。但是实际上操控着幕府政治的首席老中(幕府高级官员)“小林桄榔”却怀有极大的野心，他想利用传说中曾经毁灭过世界的那条巨龙，以遂行统一世界的野心，因此四处寻找召唤伏龙的秘宝——“龙宝”。

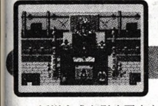
而这个游戏的主角“幻斗”则是一位经营“万能屋”(注：工作的少年)，他和一只名为“红丸”的猫妖同伴，在意外中受托将一份密书送到江户，而卷入了这场龙宝争夺战中。为了消灭小林桄榔的野心，幻斗和同伴们从地面一直奋战到地底的龙人世界。现在，能否让这个世界避免再度毁灭的命运，就要看他们的努力了！



长老卷轴 2 匕首雨

最低系统需求：
486DX-33 CPU
8MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：亿弘
发行时间：1997/1/15
设计公司：
Bethesda Softworks

玩者在本作中要负责执行一项由塔姆利尔(Tamriel)皇帝所亲自派遣的任务：镇压在匕首瀑布宫廷中将要发生的暴动。由于本系列的优良“传统”，玩者在游戏中可以选择是否要听从皇帝的旨意还是要阳奉阴违，自己玩自己的。在这个危险但美丽的世界里，玩者可以探索任何的路径、从事各种事业。在匕首瀑布宫廷里面，各种疯狂的故事、魔法、畸恋、背叛，乃至于重建千年前黑暗势力的秘密计划，都等着玩者去揭露。整个世界的命运，就操纵在玩者的手中。



天龙八部

最低系统需求：
486-33 CPU
8MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：欢乐盒
发行时间：1997/1/15
设计公司：欢乐盒

话说永盛电影公司决定将这部脍炙人口的小说，以分成三集的方式拍成电影，并邀集了不少台港及大陆三地的天王巨星演出(例如：林青霞、张敏、巩俐)，台湾游戏公司欢乐盒也共襄盛举的参一角，以巨资将三集的电影版权买下来做成游戏，现在笔者所介绍的此款就是以已经上映过的电影天龙八部第一集做脚本的游戏。

欢乐盒表示这次为了配合大牌明星，他们也不惜以投入巨资找名作词作曲家为游戏谱曲填词制作主题曲，并找歌手献唱；在音效方面，则找电影配音室来配音，因此玩者在游戏中听到的打雷声、爆破声，甚至挥刀挥剑的声音，都是在大屏幕上所用的配音手法制作出来的喔！



暗黑破坏神

Diablo

最低系统需求：
Pentium 75 CPU
16MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：松岗
发行时间：1997/2/15
设计公司：Blizzard

《暗黑破坏神》将玩者传送到一个饱受黑暗势力侵袭的村庄。在一次复仇行动之中，玩者所扮演的主角要进入一个地下密室，在广大的迷宫中探险。探索黑暗地带与邪恶势力对抗是整个冒险的重心所在。随着主角越深入地下世界，他的能力也会跟着慢慢成长。最后直捣恶魔的大本营。



伊苏国物语3 风之传说

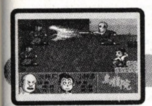
最低系统需求：
386 CPU
10MB RAM
语言版本：日文
发行厂商：天堂鸟
发行时间：1997/4/15
设计公司：FALCOM

故事是发生在古老的国家——伊苏国。传说中的伊苏国是由两位女神和六位神官所共同治理的和平国度，藉由黑珍珠的力量，伊苏是一个富饶的地方，人人过着丰衣足食的生活，然而，因不知名的原因，治理伊苏的两位女神失踪了，六位神官也都消失，只留下在各神官的后代中代代相传的六本伊苏之书。随着时光的流逝，伊苏也不复往昔，渐渐地变成历史名词，仅流存在人们的记忆之中，成为茶余饭后闲谈的话题。

所有的事件都是突然发生的，原本是伊苏国的地方，传来遭受怪物袭击的讯息。没有人知道怪物从何处来，目的为何。年轻的冒险家爱德鲁为了要解开怪兽之谜，乘船来到这个国度，展开一连串的冒险，之后，更为了解开伊苏之谜，而前往天空的神殿……。

以上这些冒险故事，均收录在"伊苏国Ⅰ、Ⅱ"当中，而三代所要介绍的则是在爱德鲁解开了伊苏国之谜之后，一段崭新的旅程。

解决了伊苏国事件之后，爱德鲁与六位神官的后代中的一人－盗贼杜奇继续在各地四处旅行。途中，从六位商人的口中得知杜奇的故乡菲鲁盖那地方的雷多蒙特正遭受不明原因的连续的灾难袭击。本着我为人人的胸怀，爱德鲁与杜奇就出发前往雷多蒙特，展开了新的冒险……

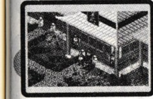


乌龙院

最低系统需求：
486DX2-66 CPU
8MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1997/5/15
设计公司：至通

乌龙院是敖幼祥笔下非常有名的漫画，它曾经伴随着许多青涩少年一路走来，它幽默、夸张的风格，曾造成一股席卷电视、电影界的漫画旋风，现在它即将搬上计算机屏幕，让您亲眼见证那两个令人发噱的宝贝师兄弟和无厘头的白眉、胖师父。为了完全展现乌龙院的原始风貌，游戏不惜成本延请敖大师亲手助笔，以期完整地重现原著的风貌。

话说在乌龙院中，某天，大师兄与小师弟，获得师父允许闯木人巷以证明有资格下山历练；两人历经千辛万苦，终于通过水金火土木五阵的严格考验，离开乌龙院踏上江湖之路。一下山两位乌龙兄弟便碰上草包村的天云大师遇害事件，而卷入一场惊心动魄的江湖浩劫，更搞出一连串令人喷饭的趣事……



鹿鼎记

最低系统需求：
486 CPU
4MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：欢乐盒
发行时间：1997/5/15
设计公司：欢乐盒

喜爱金庸作品的人应该都相当熟悉这部作品，本书最大的特色莫过于其中的主角——韦小宝这个人--一个从头到尾完全不会武功，肚里也没几滴墨水的小混混，居然可以周旋在天地会与大清皇朝这两个势不两立的阵营，最后不但成为天地会青木堂的堂主，同时又受封为大清皇朝的鹿鼎公，连康熙皇帝的妹子也给骗到手了，最后还娶了以神龙教圣女-龙儿为首的七个如花似玉的老婆，听来很没天理，但这正是作者对传统英雄主义的反动-创造出一个平凡甚至窝囊但却更接近现实的英雄。电影中的韦小宝是由搞笑天王-周星驰扮演，无论您是否看过电影，对他无厘头的搞笑能力应该深具信心才是。而整个故事中大半发生在皇宫内，不会使用功夫的小宝钻天入地周旋在康熙、神龙教及鳌拜之间，要如何化险为夷就完全看你的了。

魔石神剑录

Poly Chrome

在《魔石神剑录》中您将扮演一位年轻的冒险家李克，为了寻找因探索魔法石之谜而下落不明的父亲，展开了一段辛苦而漫长的旅程。游戏中的每个人物的性格都相当深入的刻画，像是单纯而不懂替人设想的女主角、原是先皇之子的海盗路德、因反抗帝国军而沦为海盗的蕾尔娜、因国仇家恨而讨厌人类的公主希丝、背负族人命运而勇敢面对帝国军的矮人霍尔等等，每个人都跃然屏幕之上，令人不得不投入到游戏的剧情之中。

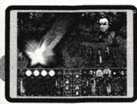
最低系统需求：
486DX2-66 CPU
16MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：新艺
发行时间：1997.5.15
设计公司：cybelle

绝音魔琴

故事始于一个盛行于江湖的传说。相传武林中有一件宝物称之为“绝音魔琴”，据说若与此物化为一体，则可练成百毒不侵，金刚不坏之身，而正气之人拥有则万恶不能动其分毫，反之，若邪恶之徒拥有则更加邪气迫人，定力不坚者还会自取灭亡。不过此物一直是传说中的宝物，没人看过它的型貌，也没人知道它的下落，只知道它随着 18 年前的一场武林浩劫消失无踪。

最低系统需求：
486 CPU
4MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：泰腾
发行时间：1997.6.15
设计公司：泰腾

江湖老仙——天不老于 18 年前退出江湖，隐居山林。之后收容江寒天和向无极这两个孤儿为徒，这两位少年各自有着不同的性情，师兄向无极聪颖机灵，志向宏大，而师弟江寒天则性情耿直，忠厚好学。师徒三人，本来过着与世无争的淡泊生活，不料却因江湖谣传“绝音魔琴”为老仙所藏，三人因而被卷入一场宝物的争夺战之中，最后天不老被精通百毒的武林至恶-飘欲仙制服，并以此胁迫兄弟二人寻得宝物，于是两位少年的江湖之旅就此展开……



霹雳幽灵箭

游戏主要是撷取整个霹雳系列中《霹雳幽灵箭》一、二卷共五十集的内容浓缩而成。故事是叙述武林泰斗素还真扶持非凡公子入主齐天殿后，由于非凡公子好大喜功，屡征魔域，使得江湖人心思变，最后终于推翻了非凡公子的“霹雳王朝”；而在王朝结束后，各方的势力纷纷崛起意图染指中原。由于素还真一直装痴要引出武林至宝霹雳幽灵箭的下落，玩者遂扮演着素还真之子“不知名”，为恢复武林和平而周旋于各方势力之中。

最低系统需求：
486 CPU
8MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1997.7.15
设计公司：智冠



神剑游侠传

故事的发生背景是源于中国古代的秦始皇时代，当时秦始皇于统一中国后，为了稳固政权，保有势力，于是借着其强大的权力，不惜花费庞大的人力物力，雇用好几千名的方士，替他炼制并寻找长生不老灵药。其间，江湖更盛传位于东瀛的蓬莱山藏有长生不老仙丹，于是秦始皇便下令徐福带领三千童男童女，前往蓬莱山取此仙药，徐福的大批船队便于秦始皇三十七年浩浩荡荡的向东瀛出航。后来，徐福等人就再也没有回到中国，当然秦始皇也没有得到任何长生不老的仙丹神药……

最低系统需求：
486 CPU
4MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：仕积
发行时间：1997.7.15
设计公司：不详

《神剑游侠传》就是以上述的故事作为背景，藉由一位懵懂无知的少年侠士李少游在一次偶然的机会中，肩负着寻找灵药的使命，展开了一场惊险刺激的冒险旅程，并于途中邂逅了三位性格各异的美女，而衍生出一场轰轰烈烈的四角恋情。



天师钟馗

最低系统需求:
486 CPU
16MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:天堂鸟
发行时间:1997/8/15
设计公司:天堂鸟

钟馗是中国民间传奇中相当精彩的一位,他纵横天、人、鬼三界的一生流传久远,更是许多小说戏曲、电影电视节目的上好题材,而现在,您甚至可以在计算机游戏中体验这位神仙人物传奇的一生。

钟馗是唐朝是一位落魄举人的儿子,由于其父晚年才得到钟馗,且出生前看到天魁星降落,故从小对他期望甚高,他在20岁时赴京赶考未中后,其父被气死,才开始发奋读书,后高中状元但由于唐朝相国的弃才,一怒之下自尽而亡,成为一个非人非鬼的游魂,在两位好友,唐竹、石震的帮助下,取得阴间之宝,得到阎王赏识被封平鬼王,又在人间皇宫救大唐天子,被封鬼判官从此横扫二界。但为救青梅竹马的爱人,不惜触犯天条,大闹天宫被贬,但后将功赎罪扫平危害人间的魔界,而抵消了所犯的罪被玉帝封为三界天师。

故事从钟馗七岁开始说起,一直到钟馗得道成仙的近百年时间为止,玩者将深入钟馗的成长过程,陪他走过曲折离奇的一生,除了要救失足掉下仙界的阎王、在人间扶持正义,还要到皇宫大闹、往鬼界戏耍阎王、到天界和哪咤、托塔天王李靖打架;使得美丽的嫦娥差点和您私奔,而后还害得杨玉环魂飞魄散,大唐天子出家当和尚,至此留在世间斩妖除魔,到最后奉命去铲平危害人世的魔界,成为无人能及的三界天师。



超时空英雄传说外传 复活邪神

最低系统需求:
486DX2-120 CPU
16MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:1997/8
设计公司:宇峻科技

外传的故事发生在黑暗魔神灭亡的十年之后。在此期间,英雄杨铁当上了科隆多星的迦纳大帝,在他的统治下迦纳帝国日益繁荣起来。后来杨铁的举动有些反常,变的异常残暴,他先是杀害了老朋友克莱恩和刘队长,随后又将史莱德、欧兹、茱笛投入监牢。此后他又派遣使者到赤子国要求无双嫁给他,但是遭到了拒绝,为此迦纳国的大军开始向赤子国发动大规模进攻,势单力孤的赤子国危在旦夕。故事由此开始,向我们讲述了赤子国的彦清风复国的艰难历程。



神雕侠侣

最低系统需求:
486DX2-66 CPU
8MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:1997/8/15
设计公司:智冠

在所有金庸的作品之中,"神雕侠侣"可说是一部浩瀚绝伦的"情书",其对男女情爱的刻划之深,描绘之细,牵连之广,无疑令其它作品望尘莫及,看过小说的朋友,相信都会为杨过、小龙女及书中其它人物角色的情感纠葛为之动容。



游戏从杨过的身世开始一直到魂断绝情谷,只可惜没有结局,而且至今没有消息,真是让人失望。

神奇传说 时空道标



故事的时间是在前作的八年后，游戏的主角之一则是一代中的小女孩魔法师卡羚。在经过了这么多年的成长后，卡羚和朋友组成了一个小小的冒险队伍，在城市里接受各式各样的任务，并且借此来锻练自己。

最低系统需求：
Pentium CPU
12MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1997/8/15
设计公司：不详

卡羚的伙伴有在世界各地旅游的年轻剑士阿鲁，南方来的女性拳法师莎拉，以及其它的许多人物。在这个游戏里，同时还有 TGL 另一系列游戏“Farland Story 众神的遗产”中的有名人物出现，让熟悉这些角色的玩家可以获得另外一种乐趣。

侠客英雄传3

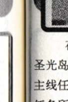


游戏的故事背景是在明世宗时期，这是一个朝廷由宦官持政，东南沿海一带又受倭寇骚扰的乱世时期。故事大纲则延续《侠客英雄传》一代，主角小时候在渔村时，因倭寇来袭重伤，幸因侠客龙霸救至西域，主角在西域渡过了十年，又因思乡之情与日俱增遂回转中原，故事就是这么开始……当时，朝廷为了控制整个武林，于是特派宦官严公公举办一次规模庞大的武林大会，美其名是为了选出武林盟主，实则为让各门派自相残杀，削弱其可能作乱的能力。而倭寇又作乱严重，出现了一位武功深不可测的武士——炎魔无天，他很快的整合零散的倭寇，组成了一支可怕的军队，明朝水师屡次与倭寇交锋，但几乎每次都是全军覆没。

最低系统需求：
486-33 CPU
8MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：精讯
发行时间：1997/8/15
设计公司：精讯

张知秋三人一路北上京城，揭发了朝廷的阴谋，正欲诛杀严公公为天下英雄报仇时，明世宗之弟——齐王却忽然出现，欲夺取政权；三人又卷入一场更大的阴谋……

圣光岛



在圣光岛这款游戏当中，找齐十样圣物使圣光岛升起，并推翻暴虐的摩罗王朝就是所谓的主线任务，而整个游戏剧情是由众多的小故事与任务所串连而成，玩者在游戏世界中将是孤独而自由的，因为大部份的人将视你为异类，这意味着玩者必须独自走遍游戏的每个角落，搜集每种讯息，依靠自己的思考与判断，开创自己的未来。事实上，为了建构圣光岛庞大而真实的世界，制作小组所花费时间精神可能比您所知道的还要多。游戏在剧情中放入了许多人性的对立与冲突，您将必须自己去衡量解决的方式，而不同的选择将造成截然不同的结果，您也必须自己去承受其间正面或反面的影响。

最低系统需求：
486 CPU
8MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1997/9/15
设计公司：世纪纵横

叛变安塔拉 Betrayal in Antara



在安塔拉的世界中进行探索的时候，玩家要操纵的是一群主角。你会在剧中遇到的人物包含：亚瑞恩·寇德兰(Aren Cordelain)，一个被自己身上的魔法能力吓着的年轻渔夫；威廉.艾斯科博(William Escobar)，一名受到魔法怪物追杀的受害者；还有凯琳.娥雪(Kaelyn Usher)，原本是一个普通的女猎人，却和其它人无端地被卷入了一场政治阴谋当中。制作者沙略特把“安塔拉”的故事流程设计得步调缓慢、峰回路转，就如同一部好的小说一般，玩者有充份的时间来慢慢和这些主角们融为一体。

最低系统需求：
486DX4-100 CPU
16MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：第三波
发行时间：1997/9/15
设计公司：Sierra

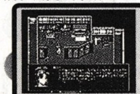
更值得一提的是，作品采用了高分辨率 SVGA 的画面、CD 品质的音效、全程语音这些超前的技术。



天赋神权 蛇发妖的同盟

最低系统需求:
Pentium 75 CPU
8MB RAM
语言版本:英文
发行厂商:第三波
发行时间:1997/9/15
设计公司:Sierra

Birthright 的背景设定和以往我们所熟悉的 AD&D 系列游戏有很大的不同。在以往的游戏中,玩者都要组成一支冒险队伍,前往不知名的领域探险杀敌,赚取经验和物品,目的多半是要拯救世界。可是在 Birthright 中,玩者所扮演的是一个组织的龙头老大。不管是一国之君、公会首领,还是高级大祭司或法力高强的大法师,依照职业的不同,玩者都或多或少会有一些忠于自己的手下。每个组织的首脑都是过去英雄的后裔。这种流传下来的血统叫做 bloodline。拥有这些特殊血统的人,天生就有与众不同的能力,自然就名正言顺地成为领袖人物。然而 bloodline 也不是永恒不变,它会随着该领袖的领导成绩而增强或减弱。经过这些年头,也有不少 bloodline 随着某强权的毁灭而消失,当然也有新的 bloodline 因为新英雄的诞生而茁壮。所以这是一个小卒能出头、人人有希望的世界。不过也因此造成永不停歇的争战。



大唐英雄传

最低系统需求:
386 CPU
8MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:仕积
发行时间:1997/9/15
设计公司:仕积

角色扮演游戏里最重要的就是剧情,在《大唐英雄传》里的主角是李白,他的老爸叫李复国,李复国的父亲则是在著名的玄武门兵变中,被其弟弟太宗李世民杀了的太子建成。说起来咱们的李公子可是纯种的皇家血统,奉老爸之命,要负起复国大业的重担。自从女孩子们人见人爱的李公子出了扫叶山庄,可就有好戏看喽!如果你是个神经脆弱而且很容易为爱情故事感伤的人,我劝你在玩游戏前一定要准备好足够的手帕才好,因为据设计公司表示,李公子的爱情故事比仙剑中那位本家还要曲折坎坷,一定要到故事的结尾才能在玩者的感伤中给李公子定下终身。

黑暗王座 2 命运守护者

最低系统需求:
486DX2-66 CPU
8MB RAM
语言版本:英文
发行厂商:第三波
发行时间:1997/10/15
设计公司:WestWood

故事以一代的邪恶女巫 Scotia 之子 Luther 为主角。Scotia 在一代《黑暗王座》的故事中寻找 Nether Mask,企图利用它来变身,以便暗杀 Gladstone 的国王。当 Scotia 的图谋失败被杀时,一代的故事也随之落幕;但是 Scotia 临死之前,将她变身的能力传送给她的儿子 Luther,却在传送的过程中出了问题,以致于当 Luther 接收到变身的能力时,虽然可以变身,却无法控制这项能力;他会突然变成蜥蜴或怪兽,完全无法依自己的意志控制。然而 Luther 幼年离家,完全没有参与 Scotia 的计划,因此突然间获得这种能力时,他只知道是由他母亲遗留给他的诅咒,却不知前因后果。因此他回到 Gladstone,希望找到咒诅的原因以及解开咒诅的方法。经过一番波折,Luther 在古神 Draracle 的指引下,踏上解开咒诅的道路。当然,除了自我的目的外,还有一项更重要的任务等待 Luther 去解决。

因此玩者扮演 Luther 的角色,一方面要寻找解开身上咒诅的方法,另一方面要顺便拯救世界。在过程中,玩者要翻山越岭,寻找所有的线索,以达成目的。玩者是一人部队,以 Doom-Like 的模式进行游戏,因此战斗也是实时战斗。这个游戏虽然归类为角色扮演游戏,但是整个游戏过程比较像是一个 3D 的冒险游戏。游戏中的大部份事件都是:某位 NPC 叫玩者去找某样东西才能完成某事,玩者便上天入海寻找线索,依线索找到东西,拿回去给 NPC,或用此物品完成一件事,任务完成。除了角色的升级系统之外,角色扮演的成份感觉起来并不高。难怪有人觉得角色扮演游戏与冒险游戏的分野越来越模糊。



黑暗大地
DARK EARTH

这是一款经典的动作冒险游戏，精彩的剧情可以说是该作品的最大成功之处。公元2350年，300年前发生的核战毁灭了整个地球，大地被浓厚的原子尘埃所笼罩。少数的幸存者选择了一处较为明朗的地方建造了现在的STALLITES城。在这里人们都信奉太阳神，此外他们被严格地分为五个阶级，从高至低依次是太阳使者、火卫士、建筑师、劳工和流浪者，其中前四种人都居住在山上的宫殿和庙宇中，只有流浪者生活在山脚阴暗的村落当中。故事的主人公ARKHAN是一名火卫士，然而他的等级观念并不强烈，因为他的女朋友是一个流浪者。在一次保卫太阳使者的战斗中，ARKHAN的面部被黑暗军团的刺客泼上了毒液，巨毒不仅损坏了他的外表，还深深地侵蚀着他的心灵，他最终将成为一个邪恶的半兽人。从此ARKHAN开始了寻找解药的旅行，在此过程中他将发现这个世界的秘密和人们心中隐藏的一切，渐渐的ARKHAN对古老的善恶标准产生了疑问。游戏中有一个最大的创新设计，你在行动中可以选择"光明"或"黑暗"两种态度，不同的姿态将导致不同的结果。

最低系统需求：
Pentium 120 CPU
16MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：不详
发行时间：1997/12
设计公司：
KALISTO

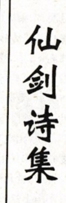


银翼传承

日本TGL公司的招牌游戏《Farland Story》系列，曾因获得日本玩者的好评，而被日本游戏杂志誉为RPG游戏的长青树，《银翼传承》是该系列的第四集。

三年前，萨鲁迪斯帝国发生一场叛乱，许多年轻人因为卷入这场叛乱而被处死，或间接死于劳役。"菲鲁"，本游戏主角之一，他也曾参与过三年前的那场叛乱。为了推翻残暴的萨鲁迪斯帝国，建立理想的和平国家，身为反抗军一份子的菲鲁，决定和伙伴逃出帝国，并寻求推翻帝国的契机。

最低系统需求：
386 CPU
6MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1997/12/15
设计公司：TGL



神话

天地开辟以后，
半蛇女神 女娲创造人类；
每当妖魔肆虐，
莫不挺身拯救万民。
有一回，人不敬天招惹天怒，
天帝遣诸凶星、恶神下凡兹扰四方，
又令共工发天河之水淹灭神州。
四方诸神纷纷避走天界，
唯女娲独留人间，
力阻诸神魔贻害人间。
女娲身披红衣，手持蛇杖奔走四方，
杀共工止洪水，斩玄龟补天柱，
降青龙伏白虎，逐凶星除恶神，终而四方平复。
天帝恼怒，愤而断建木之丘，绝通天之梯；
从此，女娲及诸凶星，再也无法回到天界。
千百年后，四方神州的百姓，
未再遭受神魔们的迫害，
人们已经淡忘了这位女神的存在，
但是，这位半蛇女神的传说，
仍然在南方的苗族之中流传着。

蝶舞春园

春花哪堪几度霜，
秋月谁与共孤光；
痴心若遇真情意，
翩翩彩蝶化红妆。

情愿

繁星点点，跨越银河能否与你相见？
不怕遥远，只盼此刻飞奔到你身边。
往事如烟，魂萦梦牵，增添我心中思念；
纵然追寻万年，今生的情缘不变！

雨

悲悯众生女娲孙，
诚心祈雨求龙神；
感动诸神奏玉帝，
上苍垂怜降甘霖。

桃花幻梦

紫嫣红云霞绕，青山绿水尘世遥；
粉铸脂凝柔似水，桃林深处伴君娇。

九仙调

吕洞宾，乘风飘，肩背龙剑斩群妖；
悲心救苦传妙道，至今万古姓名标。
韩湘子，品玉箫，志学修行家室抛；
雪拥蓝关难行马，曾度文公上九霄。
曹国舅，爱逍遥，不恋荣华卸锦袍；
世上万般修行好，手执云阳仙板敲。
李铁拐，相咆哮，黑脸浓眉腿又跷；
虔心修炼长生法，挂拐登云蔼蔼飘。
汉钟离，性儿矫，识透人情事态枭；
终南山上修妙道，列位仙班道行高。
何仙姑，容貌娇，懒伴红尘愿寂寥；
苦志真修千百载，也归仙界乐逍遥。
蓝采和，年纪小，最爱修行却富饶；
名山修炼成真果，使执棕篮驾海潮。
张果老，年纪高，须发苍苍两鬓萧；
倒骑驴子呵呵笑，竟把繁华世界抛。

云谷鹤峰

青山幽谷笛声扬，
白鹤振羽任翱翔；
往事前尘随风逝，
携手云峰隐仙乡。

比武招亲

逍遥仗义管闲事，
欢喜冤家相敌视；
为解前仇泯旧怨，
招亲擂台来比试。

梦中大侠

小李子、志气高，
想学剑仙登云霄；
日上三竿不觉醒，
天天梦里乐陶陶。

拜月欺天

身处朝堂权术露，
谗言君主陷巫后；
欺天叛逆施毒计，
肉身啖魔召水兽。

君莫悲

红颜如月有圆缺，
君名逍遥莫悲切；
昨日总总心深种，
他夜梦里现芳踪。

再续未了缘

自古英雄出少年，
似水红颜惹人怜；
今生情尽空悲切，
来世再续未了缘。

蝶恋

挥泪别痴心，
只怨情长天未怜；
真爱永不悔，
盼君忆我千百世。

仙话

四川境内群山矗立，
自古为天下名山之秀，
蜀山一带颇多灵迹，
素闻有剑仙在彼服气辟谷精勤修为，
凭着一柄飞剑出入青冥、横飞山川、
纵贯宇宙，游戏人间好不逍遥。
剑仙行事首重仁义，
入世行善、广积功德，
若是路见不平必伸援手，除魔卫道义不容辞。
多少看破红尘的凡夫俗子，
舍弃世间的富贵荣华、爱恨喜乐，
千里迢迢欲上蜀山寻仙访道，
祈能超脱生老病死之苦。
惜蜀山千峰万岭高耸入云，
异人散仙洞府又极其隐密，岂是易寻？
再者，往蜀山之路必经苗疆，
汉苗自古对立恩怨难解，
苗民养蛊成风，专害过路汉客，
又多半精通巫术，禁忌颇多，
稍有冒犯，便纠缠不放，至死方休。
就算是向道心坚者，
又有几人能通过层层考验，
得蒙高人传授，修炼成仙？

白河寒秋

垂柳落叶河上飘，
轻烟浮云随风摇；
落暮寒鸦添秋意，
小桥流水任寂寥。

苗族神殿碑文

蛇纹之姬，圣灵之身。
西疆斩风魔，东海杀雷神。
北荒伏火怪，南山收土妖。
终以平水患，而大地重生。

赵灵儿於成亲之夜所吟

既不回头，何必不忘。
若是无缘，何须誓言。
今日种种，似水无痕。
明夕何夕，君已陌路。

算命仙之吟

魔非魔，道非道，善恶在人心。
欲非欲，情非情，姻缘由天定。

赵灵儿在妖塔的磐龙柱上的诗

仙灵仙岛藏仙踪，翩翩少年把仙求。
仙宫仙女不相识，错把牛郎当情郎。

仙剑小传

善用心计

灵儿见到月如兴高采烈地说："逍遥跟香兰接吻，正好被我撞上了！"

月如气呆了："吓！那你怎么办？"

"逍遥当场答应给我买一条天蚕丝带(11000)。"灵儿得意地回答说。

"那要怎么修理逍遥？以后把他困在仙灵岛或林家堡别让他和香兰姐妹见面如何？"月如关心地问。

"不，我还缺一双我的魅影神靴(27000)呢！"灵儿颇有心计地说。

如此下人

月如问家里的下人："那么晚了为什么还不睡？"

下人回答："小姐，您还没睡我怎么敢睡呀？"

月如听了很感动，便叫下人快去睡。隔天一早，月如正享用着美味的早餐，突然昨天那位下人打破了一个极为珍贵的玻璃碟子。

"春……春花，你给我过来……你要死啦！这碟子非常珍贵！"月如骂道。

没想到下人居然回答："小姐，您还没死我怎么敢死啊？"

月如的手艺

话说某日逍遥正在酒楼吃饭，一抬头看见晋元正上楼梯，于是招呼过来共同进餐。

"唉，好惨，彩依今天有事不在家做饭，我只好出来酒楼吃。"

"你比我幸运多了，月如坚持要自己做饭，所以我只好出来吃。"

谎言

本故事来自仙灵岛上。

当逍遥看到灵儿在洗澡的时候，不停的对她笑……逍遥踩到大石头上，突然跌了下去！

灵儿吓一跳："哇，别进来！"

逍遥全身湿透，说："X的，是谁把香蕉皮丢在石头上，XX的！痛死我啦！"



公元1996年

RPG世界





绯王传 2

各位曾带领无数英雄豪杰勇闯迷宫恶境斩妖屠魔的勇者们，很不幸的今天您要落难了。贵为王子的您反遭奸臣诬陷下狱，为解救无辜维护正义，您必须再一次的挺身而出。然而昔日的盟友均已不知去向，如今唯一能帮助您的就只剩下那些向来被自傲的人类所打压驱逐的妖魔鬼怪们了，真的非我族类其心必异吗？答案有赖您自己来解开。

最低系统需求：
486-33 CPU
4MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：大宇
发行时间：1996.2.10
设计公司：WolfTeam



黎明之砧
Anvil of Dawn

故事简单的说是一个叫做 Void 的神创造了一道闪电，称为《Anvil of Dawn》。而这道闪电也成为“光”的本质，而“Anvil of Dawn”和诸神们的密法“making”结合，首先产生各基本元素系——“大地”、“风”、“火”、“水”等，这些元素再和“闪电”结合而造成了世界和“Tempest 大陆”。一直到今天，“Anvil of Dawn”仍然一直从天上落下，并且深深的影响整个世界。最初的世界处于极大的混乱中，各元素力之间互相彼此对抗着，每一种元素都想将“Tempest”据为己有。在这个状况下诸神只好介入，强制各自然力量订立条约，维持着一个不稳定和平。而“人类”就是他们所订立的条约，也是神最后所创造的东西，人类身体的各部份就是由这些元素所组成的。人类生来就有控制各元素及和各元素交谈的能力，因此而产生了语言，这种语言由许多符号组成，后来成了“魔法”。于是人类和各元素相安无事生存在 Tempest 上。和平的状态最后被黑暗之神给破坏了，整个岛上陷入一片黑暗中，Tempest 大陆被黑暗将军带领许多邪恶的生物给占据，光明的一方剩下了一些冒险家，利用他们本身的力量和黑暗将军对抗，要将黑暗力量赶离 Tempest 大陆……

最低系统需求：
486 CPU
4MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：智冠
发行时间：1996.3.15
设计公司：
New World Computing



超时空英雄传说 Ⅰ

在一个未知的年代中，美丽的科隆多星球被邪恶的黑暗军团完全占据了，这些残暴的家伙在这里为所欲为。不久后，黑暗军团开始预谋向银河系扩张，这个消息使银河系中的震旦星人感到极大的恐慌。为了阻止这次入侵，他们派遣了一支庞大的星际舰队准备先发制人。然而事与愿违，舰队在科隆多星上全军覆没，而获胜的黑暗军团也在战争中遭受了重创。尽管如此，他们仍然没有放弃对科隆多星的统治，邪恶的黑暗魔神运用魔法驱使邪恶的生物继续在这里肆虐，善良的人民仍然生活在水深火热之中。故事的主人公来自地球，他在一个偶然的机会中被传送到了科隆多星，从此他将要同这里的人民一道反抗黑暗军团的暴政，最终消灭黑暗魔神。游戏采用 45 度斜视角的表现方式，华丽的魔法效果，丰富的攻击招式，是该作品的最大特色。

最低系统需求：
486DX-66 CPU
8MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：宇峻
发行时间：1996.3
设计公司：宇峻



德鲁伊教徒 天人交战

曾经玩过巫术系列或是《铁血联盟》的玩家，对 SirTech 一定不陌生。而这里要说的却是该公司制作的一款结合了动作及 RPG 的游戏——《德鲁依》。

玩者所扮演的是一位身材魁梧、充满侠义心肠的侠士，某天你做了一个奇怪的梦，没想到一起来，已在另一个地方，而周围的环境却和梦中的一模一样，难道是梦境成真？而没多久，出现了三个当地的主宰，向你说明这一切奇怪的事，原来他们需要你来找寻他们失踪数月的另一个兄弟，并找出隐藏在背后的阴谋，而你的冒险生涯也因此展开。

最低系统需求：
486DX-33 CPU
4MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：松岗
发行时间：1996.3.15
设计公司：Sir-tech



新蜀山剑侠

这是一个阴盛阳衰的故事，游戏的主人翁是三个娇滴滴的美少女，外带一头通灵的猩猩。峨嵋弟子李英琼由于年轻气盛，好打抱不平，在无意中插手管了一件藉炼金术害人的事件。没想到，追根究底的结果，却发现了一件十多年前夺宝血案的真相，并及时制止了刚转世成功的万恶魔魁再度危害人间。

最低系统需求：
386 CPU
4MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：智冠
发行时间：1996/4/10
设计公司：智冠

《新蜀山剑侠》取材自还珠楼主的同名武侠巨著改编的武侠小说《紫青双剑录》，除了少见的以女侠为主角的剧情外，本书最大的特色在于想象力的极度发挥，各种的神兵利器、仙果奇宝，更混合了中国固有的儒、释、道三教思想，在武侠史上可谓前无古人，后无来者。



狂龙传

从前有个东方古国（中京国），在异国（黑十字帝国）的侵略下有了覆亡的危机，中京城被占领，皇帝被俘，国家陷入混乱之中。但灾难并未结束，另一个“西洋国家神圣联盟”也在南方登陆，意欲分一杯羹。而您是一位拳法家，因为无意中解救了一个遭受盗贼打劫的村庄，而住在这个村子里。但在这动乱的时代里，沉默是否就能逃避一切呢……

最低系统需求：
386 CPU
2MB RAM
语言版本：中文
发行厂商：佳帝安
发行时间：1996/4/10
设计公司：滚滚工作室



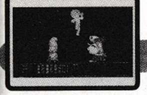
魔石堡

Stonekeep

历时三年精心制作的《魔石堡》(Stonekeep)，在 1995 年 11 月终于正式出片了。Interplay 公司要在这个游戏中，创造一个 RPG 的新纪元。

最低系统需求：
386-40 CPU
4MB RAM
语言版本：英文
发行厂商：松岗
发行时间：1996/5/10
设计公司：Interplay

游戏开始时，神圣的女神就已取走了玩家的灵魂。由此你需要达成拯救世界的任务，同时找回自己失落的人性。当然邪恶的势力也不会让玩者能够称心如意，一路上玩者会遇到各式各样的怪物，包括被您的敌人释放出来的大批巨龙，以及那些和您一样失去灵魂的敌人。



PSY 幽记

喜爱手冢治虫漫画的玩者有福了，一部由日本 PSD 公司制作，改编自手冢治虫漫画的计算机游戏《PSY 幽记》诞生了。

最低系统需求：
386 CPU
550KB RAM
语言版本：中文
发行厂商：华义
发行时间：1996/5/10
设计公司：PSD

《PSY 幽记》中的角色是由手冢治虫制作公司亲自绘制，而且更邀得当今日本最红的游戏音乐创作者古代佑三负责编曲，耗时三年才完成。

故事主要是描述一个已经被恶灵统治的未来世界，在这世界里只剩下一片不受恶灵侵扰的净土——被称为最后圣域的一座庙。故事就从这里开始，故事的主角太郎为了寻找被妖魔附身的青梅竹马好友朝子，因而展开一场奇妙惊险的旅程……

刘伯温传奇

最低系统需求:
386 CPU
4MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:1996.8.15
设计公司:智冠

游戏的剧情从刘伯温告老还乡开启了序幕。途中刘伯温因机缘陆续结识了一位和尚、一位武夫与一位船家女,经过峰回路转的剧情,发现了途中一直陷他们一行人于绝境的"猎龙计划"策略者,居然是当今皇上朱元璋。而当朱元璋表明设计"猎龙计划"的原委时,刘伯温夜观星象,发现帝星与太子星岌岌可危,真正的危机则是来自连朱元璋也不明白的"猎龙计划 2",这其中的谜团就是游戏的挑战所在。而这故事与电视的剧情可是无关的,玩者可不要搞错呦。

游戏的时代背景涵盖了三国时代与明朝,它是一个多线多结局的角色扮演游戏。当游戏的事件触发时,玩者可依不同选择进入剧本支节,并导致不同的结局。举例来说,无论刘伯温等遇到诸葛孔明或者遇到密宗的红教教派,您都可以化危机为转机。



英雄传说 1 王子复仇记

最低系统需求:
386 CPU
8MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:天堂鸟
发行时间:1996.9.15
设计公司:FALCOM

话说和平国度依思鲁哈萨中的一个国家——法雷,突然出现了怪物,后来怪物虽然被击退了,国王却也因伤重而不幸丧生,亲信亚克丹司传达了国王的遗言:命现年六岁的王子赛里欧斯,必须等到满十六岁后才能继承王位,而在王子十六岁生日之前,还要迁到偏远的艾鲁达城居住,并由亚克丹司暂时先代行政务。光阴匆匆,十年的时间一下子就过去了,王子再过两个月就要迎接十六岁的生日了,就在他为了要继承王位回到首都鲁迪亚城之时,竟被卫兵当作是假冒者抓起来关到牢里去了。

原来摄政王亚克丹司原本就有夺取政权的野心,十年前的灾难也是他一手造成的。王子逃离监牢之后,结交了反抗摄政王的伙伴们,一起讨伐亚克丹司,最后虽然成功地夺回王位,但却让亚克丹司逃掉了,为了替国王报仇,也为了要查明亚克丹司操纵怪物的真相,王子放弃了继承王位,开始了他的复仇之旅。



绝代双骄

最低系统需求:
386 CPU
4MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:欢乐盒
发行时间:1996.9.15
设计公司:欢乐盒

继《黄飞鸿之铁鸡斗蜈蚣》之后,欢乐盒公司又推出另一款与电影结合的角色扮演游戏——《绝代双骄》。这款新游戏改编自香港永盛公司出品,由刘德华、林青霞、张敏、苗侨伟、吴孟达、叶德娴、袁咏仪……等诸多大家耳熟能详的港星所主演的电影。相信有不少朋友开始觉得好奇了吧?

《绝代双骄》在剧情方面设定成两部分,一是由游戏制作群参考原著、电影剧本改编而成的复杂支线,而主线则是以电影的情节为主。玩者一开始可以由主角群中选出二位至四位的人物一起搭挡行走江湖,由于人物不同的属性可产生多种战斗组合,也会影响到游戏情节与结局。无论如何,在游戏中您可以选择按照电影剧情来进行游戏,也可以自已闯荡江湖。



英雄传说 2 屠龙战记

最低系统需求:
386 CPU
600KB RAM
语言版本:中文
发行厂商:天堂鸟
发行时间:1996.10.15
设计公司:FALCOM

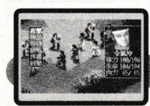
在一代故事中,王子赛里欧斯及其患难的伙伴们,最后终于击倒了妄想称霸世界的亚克丹司,并消灭了恶神阿古林,恢复依思鲁哈萨世界的和平。之后赛里欧斯继承了王位,并与索鲁帝斯国的迪娜公主结婚,生下了王子亚特拉斯。新王子平安地在富足的家园中成长。时光匆匆,20 年的光阴晃眼即逝,人们过着安和乐利的生活,过去的动乱早已不复追忆了。直到一次惊天动地的大地震,唤醒了人们心中的恐惧,一个新的劫难于是降临……

亚里斯王物语

Story of King Aress

最低系统需求:
386 CPU
4MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:松岗
发行时间:1996/10/15
设计公司:Gust

亚里斯王物语是一套由 PC9801 移植至 IBM PC 的角色扮演游戏，故事叙述 16 岁的亚里斯知道了自己是维斯帕尼亚的皇子，为了复兴维斯帕尼亚王国并消灭杀害其双亲的哥斯坦尼亚王国，便带着母亲留给他的发饰及短剑与二名幼时的同伴一同展开了北方之旅，期间将遭遇无数次惊险刺激的战斗……



金庸群侠传

最低系统需求:
486DX-33
4MB RAM
语言版本:中文
发行厂商:智冠
发行时间:1996/11/15
设计公司:智冠

熟读金庸武侠小说的朋友们，不知是否曾想象过，要是将小说中某些武功高强的人物组成一个队伍，会发生些什么事？比方说把令狐冲、胡斐、郭靖、段誉这几个绝世高手摆在一起；又或者成为南海鳄神这类人物的师父？现在，由智冠出品的《金庸群侠传》将可以满足您的梦想了。

游戏本身取材自金庸著名的十四部小说，撷取其中若干脍炙人口的段子，如“六大门派围攻光明顶”、“冰火岛奇遇”、“英雄大会”、“梅庄斗剑”等，剧情整体以尽量忠于原著为原则，不过由于游戏的主题原本就相当天马行空，所以有时候还是会有些令人意外的安排，而解决问题的方法可能也不只一种；除了正大光明的方式，玩者们也可以运用威胁利诱的小手段来达到目的，但这些决定都会影响到人物属性和剧情发展。整个游戏基本上有一条剧情主线，参杂着所有著名的事件所组成的副线，玩者将可以选择自己喜爱的角色剧情来进行游戏。



新英雄传说 3 白发魔女

最低系统需求:
386 CPU
600KB RAM
语言版本:中文
发行厂商:天堂鸟
发行时间:1996/12/15
设计公司:FALCOM

英雄传说系列发展至三代，在剧情结构上已完全脱离了前二代。这回是一个全新的开始，故事要从“白发魔女”的传说讲起。

游戏的背景是在提拉斯伊鲁这个魔法的世界，杰立欧和克莉丝是青梅竹马的玩伴，俩人住在一个邻海的小村庄，渡过了平凡无忧的童年，后来克莉丝的叔父哈克航海归来，提起了有关白发魔女的传说，年少的杰立欧兴起了航海探险的热忱，三人遂乘着哈克引以为傲的“鹰爪号”扬帆出海，展开了一段寻找白发魔女的丰富之旅。

在旅途中，一些有趣的伙伴将会陆续地加入杰立欧的冒险阵营，有小偷、流浪剑士、性格鲁莽的船员、美丽善良的少女等各式各样的人物，他们在精心安排的事件中相遇，然后构成一段段复杂而生动的故事，使玩者能够深刻地体会到主角的成长。





公元1XXX年

RPG 世界



创世纪Ⅰ:第一个黑暗世纪
ULTIMA I:THE FIRST AGE OF DARKNESS

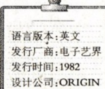
邪恶的法师 MONDAIN 为了获得不朽的超能力,他杀害了自己的父亲,此后他开始酝酿让永久的黑暗笼罩整个大陆。为此故事的主角被 LORD BRITISH 召唤到 SOSARIA,在此借助时光机回到过去,粉碎 MONDAIN 的阴谋,并最终消灭恶魔本人。当主人公完成任务后需要寻找四色宝石,凭借它的魔力返回地球。"创世纪 I"首次采用了俯视界面,并以此取得了成功。



语言版本:英文
发行厂商:电子艺界
发行时间:1980
设计公司:ORIGIN

创世纪Ⅱ:女巫的报复
ULTIMA II:THE REVENGE OF THE ENXHANTRESS

胜利是短暂的,MONDAIN 的学徒和他的情妇 MINAX 再次兴风作浪,那邪恶的妇人为了满足她对鲜血的渴望,她召唤了无数罪恶的生灵,SOSARIA 的居民面临着毁灭的危险。我们的主人公为此将借助月之门的力量在地球的五个时代之间穿梭,此外还要飞往火星、土星等地去增加能量,当然最终的胜利终将属于我们。

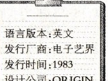


语言版本:英文
发行厂商:电子艺界
发行时间:1982
设计公司:ORIGIN

虽然 II 代讲述的是中世纪时代的故事,但是其中却包涵了大量的科幻成份。

创世纪Ⅲ:依克达斯
ULTIMA III:EXODUS

MONDAIN 和 MINAX 的继承者 EXODUS 在大海的中央建立了黑暗的城堡,此外他召唤邪恶的银蛇作为领地的守卫,从此开创了第三个黑暗时期。四位勇士在 TIME LORD 的帮助下,从圣地找到了四个远古封印,随后又从 YEW 神殿中学会了对付银蛇的咒语,他们最终将 EXODUS 赶出了这个世界。整个大陆恢复了和平,为了维护安定的局面,SOSARIA 大陆上的人民决定建立一个国家,命名为 BRITANNIA。III 代中的自由大幅度提高,玩家可以任意选择行动的路线。



语言版本:英文
发行厂商:电子艺界
发行时间:1983
设计公司:ORIGIN

创世纪Ⅳ：圣者传奇

ULTIMA IV：QUEST OF THE AVATAR

圣者为了拯救 BRITANNIA 王国人民的灵魂，他冒险用 SKULL OF MONDAIN 打开了圣者之岛上 ABYSS 深渊的入口，并从中找到了神秘的 CODEX 魔法典籍，用它为 BRITANNIA 的人民确立了诚实、同情、勇气、公正、牺牲、荣誉、灵性和谦虚的完人典范。这一举动得到了 AVATAR 的高度赞扬。IV 代中成功地突出了"创世纪"系列中注重的美德。



创世纪Ⅴ：命运武士

ULTIMA V：WARRIORS OF DESTINY

魔法典籍的出现造成了宇宙空间的失衡，第三个恶魔 SHADOWLORD 出现了，他引诱 LORD BRITISH 进入 BRITANNIA 王国的地下世界冒险，并将其拘禁。此时在地面上黑冠君王趁机篡夺了朝政。我们的圣者再次出发，他使用 MONDAIN 遗留的三块黑月石碎片消灭了 SHADOWLORD，并通过月之门拯救了 LORD BRITISH，返回地面之后驱逐了为非作歹的黑冠君王。BRITANNIA 王国重显和平景象。

语言版本：英文
发行厂商：电子艺界
发行时间：1988
设计公司：ORIGIN

创世纪Ⅵ：虚伪的先知

ULTIMA VI：THE FALSE PROPHET

圣者通过月之门展开探险旅行，当他进入魔兽 GARGOYLE 的领土内时却被认为是世界的毁灭者，险些死在他们的祭台上。在朋友的帮助下，圣者侥幸脱险，然而魔族人为了追杀他竟闯入了 BRITANNIA 王国。为此圣者找齐了 9 张地图，据此发现了银版并打开古老的《魔族之书》，从中他了解到整个事件的根源。于是圣者乘坐气球前往魔族神殿，取得了魔族长老的信任。魔兽从 BRITANNIA 上消失了，大地恢复了往日的宁静。

语言版本：英文
发行厂商：电子艺界
发行时间：1990
设计公司：ORIGIN

创世纪Ⅶ第一部：黑暗之门

ULTIMA VII PART ONE：THE BLACK GATE

邪恶的守护者向身处二十世纪的圣者发出了挑战。为此，圣者在 TIME LORD 的召唤下再次来到了阔别 200 年的 BRITANNIA。此时，在这片大陆上美德被认为是腐化的教条，圣者的名字也早已被人们遗忘。现在圣者只能独自对抗 BATLIN 的邪教 FELLOWSHIP，阻止召唤守护者的阴谋。最终邪恶的守护者被封印在黑暗之门中。不久后 ORIGIN 推出了本集的资料篇"美德试炼场"。

语言版本：英文
发行厂商：电子艺界
发行时间：1992
设计公司：ORIGIN

创世纪Ⅶ第二部：蛇岛

ULTIMA VII PART TWO：SERPENT ISLE

在搜查 BATLIN 的住处时，圣者发现了一道守护者曾经下发的指示。为了查明真相，圣者与他的朋友们来到了蛇岛。岛屿上的两个种族 ORDER 和 CHAOS 正在进行大规模的战争。为了终止这一切，圣者将金之蛇重新放回到 VOID 之中，终止了罪恶的根源——毁灭风暴。"蛇岛"之后也发售了一部资料篇"银色种子"。

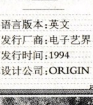
语言版本：英文
发行厂商：电子艺界
发行时间：1993
设计公司：ORIGIN

创世纪Ⅷ：异域

ULTIMA VIII：PAGAN

圣者被守护者传送到一片未知的大陆 PAGAN 上，这里是守护者统治的世界。为了逃离险境，圣者需要得到火、水、风、地四位泰坦神的力量，使自己成为苍天泰坦，从而开启月之门返回 BRITANNIA。VIII 的风格发生了明显的变化，曾经深邃的内涵被暴力所取代。







魔法门 II：异域之门

MIGHT AND MAGIC II：Gates to Another World

语言版本：英文
发行厂商：3DO
发行时间：不详
设计公司：
New World Computing

《魔法门 II：异域之门》具有一个宏大的故事背景。Cron 最初只是一片混沌。一个世纪之后，在这混沌中出现了水，它和 ETHER 相混合而产生了水王（Water Kings）以及最高统治者 Acwalandear。经过了一个世纪的和平，邪恶而残忍的领导者 Shalwend 率领著风魂（Spirit of the Air）来到了这里，与水王开始了第三世纪的大战。原本处于劣势的 Acwalandear 在最终的紧要关头创造了火以及火神（Pyrannaste），他们将风魂化为乌有，但随后便被水王轻松熄灭了。火在水王的统治下痛苦地生活了 80 年，最后叛离了他们的创造者，于是水、风、火又开始了将近 50 年的混战。最后，前所未有的强大种族——土（Earth）以及残忍的 Gralkor 开始入侵。他们迅速占据了这片混沌的空间，并建造了现在的 Cron 大陆。从此，水、风、火不得不联手对抗土族，因此在第五世纪时形成了四者势均力敌的局面。各式各样的生物也在此时开始出现在 Cron 大陆上，人类便是其中最刻苦耐劳，而且不屈服于四大神族的一种生物。起初天神们对此并不以为然，直到第 8 世纪，人类的强盛才引起 Gralkor 的注意。四大神族开始准备联手消灭人类，但人类齐集所有大法师在现今的远古之岛（Isle of Ancients）上制造了一颗威力强大的水晶球，放置在一个四爪座上，每一爪代表一种控制神族的魔力。在使用前，许多人为试验献出了生命。最后，一位名叫 Kalohn 的勇士安然通过考验，并在 Cron 第一高山上击败四大神族，这片高山在强大的震撼之下变成了现在的死域（Dead Zone）。失败的四大神族被 Kalohn 囚禁于世界的四边。Kalohn 也因此成为了 Cron 的统治者，号称“King Kalohn the Conjurer”。

第九世纪时，水王的统治者 Acwalandear 制造了一支火龙。他将火龙送到 Cron 大陆，年迈的 Kalohn 再度为 Cron 的和平出击，双方在富庶平原（Savannah of Plenty）对决，但水晶球的威力已随着 Kalohn 的衰老而渐失。Kalohn 为了抵挡火龙喷出的烈焰而施展水墙法术，却没想到引起一阵空前的大洪水。Kalohn 因此而失踪，富庶平原也变成了今日的死亡沼泽（Quagmire of Death）。

现在年轻的 Lamanda 公主成为 Cron 的代理统治者，而曾经的文明此时正处于毁灭的边缘，恐怖的怪物开始在 Cron 大陆上横行。我们的冒险故事就要在这混乱中拉开序幕……

魔法门 III：幻岛历险记

MIGHT AND MAGIC III：ISLES OF TERRA



语言版本：英文
发行厂商：3DO
发行时间：1991
设计公司：
New World Computing

《幻岛历险记》是魔法门系列首部被汉化的作品，也正是中文化，才使得此系列开始被国内玩家所了解并喜爱。整个游戏采直角 3D 视觉呈现，以团队回合方式战斗。故事虽然描写主角挽救幻岛因泰拉星球守护神席尔顿所引起的混乱，但在剧情的交待上并不是很明显。比较适合的说法，应该是主角在幻岛上的冒险之旅，四处取得宝藏、解决难题，直到最后的结局。与 II 代不同的是，本代的定点敌人数较少，不会有遇到上百位敌人而打到手软的情况，而且敌人在消灭之后便不会再出现，因此困难度也相对较为简易。整体而言，这款游戏难度适中，无论对于新手或老手而言，都是值得一玩的游戏。



魔法门 V：黑暗魔君大反击

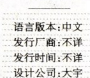
MIGHT AND MAGIC V：DARKSIDE OF XEEN

语言版本：英文
发行厂商：3DO
发行时间：1993
设计公司：
New World Computing

“魔法门”系列的 IV、V 两代可以合并成为“魔法门：席恩世界”（MIGHT AND MAGIC：WORLD OF XEEN），他们的故事紧密相连。在 III 代中出现过的希尔顿和克拉克现在都来到了席恩星。然而他们的目的却截然不同，希尔顿准备策划一次行星之间的碰撞，借助碰撞时发出的巨大能量重返自己的世界，然而他并没有想过，这样的行为是否会对席恩星球上的生物造成什么样的伤害。克拉克是追随希尔顿来到这里的，但他并没有拯救这个星球的意思，彻底消灭自己的死敌才是他真正的目的。现在玩家将扮演席恩星上的正义战士，他们将在冒险当中了解到整个事件的真相，最终促使克拉克与邪恶的希尔顿展开决战。当这两个外星来客在战斗中同时倒下的时候，席恩星便恢复了往日和平与宁静。

天使帝国 I

在古老的爱斯嘉大陆上有两个实力相当的帝国,他们双方为了争夺大陆的统治权展开了长期的战争。许多年过去了,女帝王维斯塔为了结束连年的征战,恢复往日的和平景象,她派遣妮雅和希蜜前去找女帝王拉娜洛谈判。但是和平协定并没有达成,因此英勇的妮雅等人只得用长剑和魔法来结束这战乱的年代。该作品首次将角色扮演和策略游戏成功地结合在一起,此外游戏中人物可爱的Q版造型也深受玩家喜爱。



语言版本:中文
发行厂商:不详
发行时间:不详
设计公司:大宇



天使帝国 II

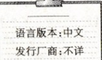
故事继续向下发展。维斯塔通过战争建立了爱斯嘉帝国,但是和平并没有在大陆上停留太长的时间。一天王国的骑士团突然发动了叛乱,他们绑架了女王。我们的英雄妮雅和希蜜再次披挂上阵,在营救女王的过程中,她们发现了整个事件背后的真正阴谋。通过英勇的战斗,她们平息了王国内部的叛乱,消灭了强大的究极女神,重新恢复了爱斯嘉大陆的和平景象。游戏的情节相比前作更为丰富,此外完善了升级和转职系统。不过新作的难度也有所提高,没有一定的实力休想完成所有的任务。

语言版本:中文
发行厂商:不详
发行时间:1994
设计公司:大宇



炎龙骑士团 I:邪神之封印

远古时代被封印的大邪神重新苏醒了,他操纵哈特将军发动叛乱。年幼的雷特王子被侍卫解救出城,隐姓埋名度过了漫长的童年时光。长大成人的雷特联合一些不满朝政的英雄一同推翻了哈特的统治,消灭了邪神,重建美丽的罗特帝亚王国。游戏中丰富的道具和魔法,单一的转职系统,使该作品在当年大受欢迎。



语言版本:中文
发行厂商:不详
发行时间:不详
设计公司:汉堂

炎龙骑士团 II:黄金城之谜

雷特的义子索尔为了帮助失去记忆的悠妮查明身世,他们开始了周游世界的旅行。在一次意外中他们发现了远古黄金城的秘密,同时也了解到了悠妮的身世并阻止了一个毁灭人类的计划。II代的故事曲折离奇、感人至深,最后的悲剧结尾与经典的"仙剑"有异曲同工之妙。此外游戏的画面得到了大幅度的改进,道具和法术也更加丰富,大量的隐藏情节使游戏的耐玩性也相对提高了许多。

语言版本:中文
发行厂商:不详
发行时间:1995
设计公司:汉堂

仙剑奇侠传

"仙剑"是什么?"仙剑"就是由好吃懒做的店小二——李逍遥,无所事事的小仙女——赵灵儿,再加上专横跋扈的阔小姐——林月如,共同谱写的人间大悲剧,但这千古绝唱却萦绕在玩家的心头久久不能挥去。在玩家心目当中,"仙剑"永远是一个美丽的神话,她是角色扮演游戏的最佳典范,她开创了中国电脑游戏的崭新时代。在此笔者不准备叙述这动人的传奇,如果你是一个新玩家,如果你没领略过"仙剑"的风采,那赶快去复习吧。

语言版本:中文
发行厂商:不详
发行时间:19959
设计公司:大宇

轩辕剑 I

天神与人类原本在这个宇宙中和平共处。然而有一天，某些高高在上的神仙开始嫉妒人类的繁荣，他们竟然驱使妖魔闯入了人类的世界。不甘心灭亡的人们在轩辕剑侠的率领下抗击妖魔军团，但是终因寡不敌众败下阵来，随后这些有为之士也全部惨遭杀害。16 年过去了，人类世界已经到了毁灭的边缘。此时轩辕剑侠的儿子已经长大成人，他集合了几位同道，为了寻求妖魔与人类和平共处的方法开始了冒险的旅行。该作品首次采用了中国古代的神话传说作为游戏的背景，优美的画风，离奇曲折的情节，在当年获得了较高的评价。

语言版本:中文
发行厂商:不详
发行时间:1990
设计公司:大宇

轩辕剑 II

II 代的情节是对前作故事的延续。轩辕剑侠的儿子为了查明整个事件的根源，他带领伙伴们向昆仑仙境进发。在那里众人发现了妄图吞没世界的罪魁祸首壶中仙。凭借女娲和嫦娥等仙人的神力，众人接过了上古神兵“轩辕剑”，用它斩下了壶中仙的首级。新作运用了中国传统的水墨画风格，大大提高了作品的表现力，此外在人物对白和法术的设计方面都变得更为丰富。

语言版本:中文
发行厂商:不详
发行时间:1993
设计公司:大宇

轩辕剑外传:枫之舞

周烈王六年，邪恶的蜀桑子为了实现其征服中原的野心，他制造了成千上万的机关人为他所用，此外他竟然解开了上古壶中仙的封印，利用炼妖壶修炼妖魔来屠杀人类。拯救苍生的重任落在了墨子的徒弟辅子辙肩头，他在公输班、西门豹等人的帮助下，与蜀桑子的女儿纹锦一起制止了疯狂的蜀桑子，平息了战乱。新作的整体框架并没有改进，但是在细节方面却有所创新，奇特的炼妖壶设计让人感觉耳目一新。

语言版本:中文
发行厂商:不详
发行时间:1995
设计公司:大宇

《8·8 丛书》出版书目

面向青少年流行文化:趣味、休闲、快餐　　每辑 4 册

第一辑(已出版)

聊天宝典
RPG 魔鬼书
MAGIC ZONE 2001 读本
三国魔法书

※ ※ ※ ※ ※ ※ ※

第二辑(5 月下旬出版)

“集中营”的日子
少女漫画方舟
恋爱养成游戏读本
RPG 幻想事典

※ ※ ※ ※ ※ ※ ※

第三辑(6 月下旬出版)

人间五十年
生化危机秘传书
樱花烂漫—太正风情记
RPG 幻想世界中的怪物

特制淡黄纸口袋本，每册 224 面　　每册定价:8.80 元
邮购地址:北京 6129 信箱 发行部　　邮编:100061
电话:67152757(邮资免取)